Especial DreamPLANET

SONIC ADVENTURE

LIBRO DE RUTAS

Las aventuras completas de E-102, Big y Super Sonic

Todo sobre los Chao: Cómo criarlos y participar en las carreras

Consejos para hacerte con los 130 emblemas

editorial aurum

Dream Planet
Monográfico Especial **Sonic Adventure**

Publicado por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Traducción: **Carles Sierra**
Diseño y Maquetación:
Comunicació Visual

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl S.L. 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-48683-99

Dreamcast es una marca registrada propiedad de Sega Enterprises, Ltd.
Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L.
Se prohibe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial.

Ejemplar Gratuito distribuido conjuntamente con la revista Dream Planet.

Lo prometido es deuda. Aquí está la segunda parte con la que se completa el monográfico especial de Sonic Adventure. En ella encontrarás las aventuras de los restantes personajes, Big the Cat, el robot E-102 y Super Sonic. Además, en esta guía también hallarás todo lo que necesitas saber sobre la cría de los Chao, los emblemas y las carreras en las que participan estas divertidas mascotas. Que lo disfrutes.

E-102 GAMMA

La aventura de E-102 Gamma

La historia empieza justo cuando el malvado (pero brillante) Dr. Robotnik está activando al último modelo de su línea de guardianes robot. ¡E-102 está listo para recibir órdenes! Acércate a Robotnik, junto a la puerta de la izquierda, y observa como te ordena que practiques un poco la puntería en su campo de tiro Final Egg; al fin y al cabo, tendrás que estar en tu mejor forma si quieres vencer a Sonic, ¿no?

Cómo jugar

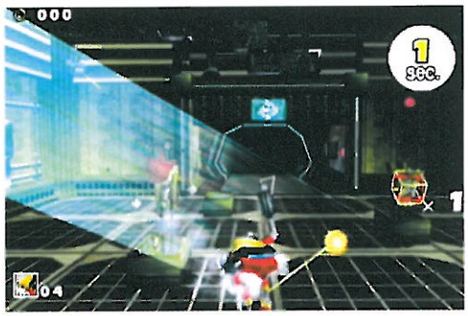
Laser Gun (Pistola Láser)

Mantén pulsado B o X para sacar la mira de tu Pistola Láser. Apunta a los enemigos que quieras destruir, momento en el que puedes soltar el botón para dispararles. La mira sólo se mantiene durante tres segundos, así que pasado ese tiempo deberás reactivarla.

Hovering (Suspensión en el aire)

Una vez que hayas recogido el Jet Booster, puedes pulsar el botón A para saltar y luego A de nuevo para activar la suspensión. Este objeto te permitirá planear con seguridad hasta tocar el suelo, aunque no podrás volar con él.

ADVENTURE



NIVEL 1
Final Egg

OBJETIVO:
Practicar tus habilidades en el campo de tiro

Éste es un nivel fácil: está diseñado para poner a prueba tus dotes de tiro. Pílale el tranquillo a lo de apuntar a múltiples enemigos a la vez para registrar un mejor tiempo a medida que salen maniquíes de las paredes e intenta recoger todos los anillos que puedas encontrar para conseguir la mejor puntuación. Cuando, al final, llegues al maniquí de Sonic deberás apuntarle en tres ocasiones distintas para acabar con él y completar el nivel.

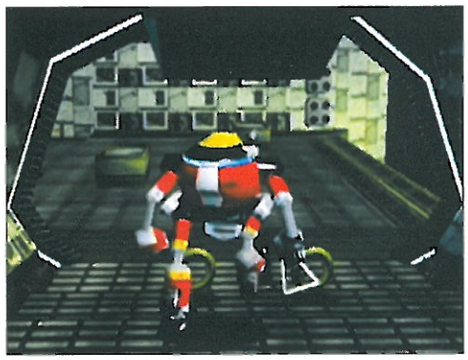
La aventura continúa

Tras tu paso con éxito por el campo de tiro, el Dr. Robotnik considera que ha llegado el momento de probar de verdad tus habilidades. Te presentamos a E-101 Beta, tu "hermano mayor". Robotnik cree que si puedes derrotarlo estarás listo para formar parte de su ejército. ¡Vamos, vuélalo en pedazos!

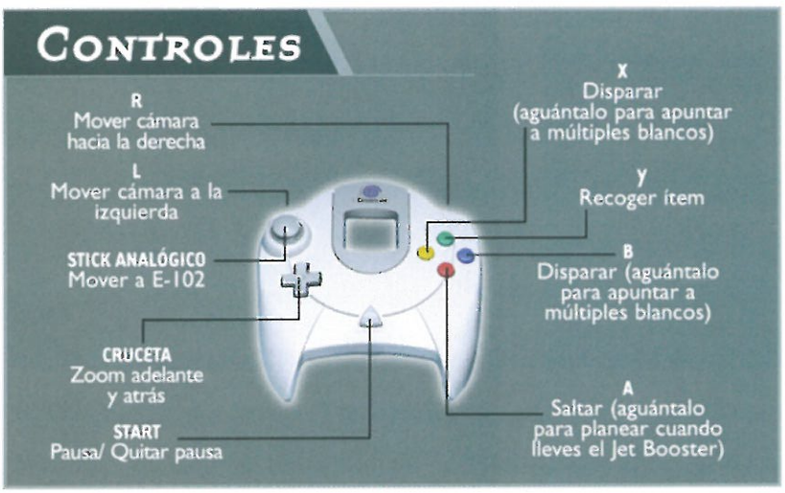
JEFE E-101 Beta

Se trata de un combate fácil por la sencilla razón de que cuentas con la ventaja de un láser rastreador unido a tu brazo. Espera a que E-101 te dispare un misil y apunta enseguida tanto al misil como al robot: dispara dos tiros y ocúpate de ambos a la vez.

Asegúrate de guardar una distancia prudencial para darte tiempo a apuntar y espera a que E-101 salte. Cuando lo haga, aguarda a que toque el suelo, apunta entonces con rapidez y suéltale un rayo láser. Tres impactos rápidos concluirán esta pelea de prueba.



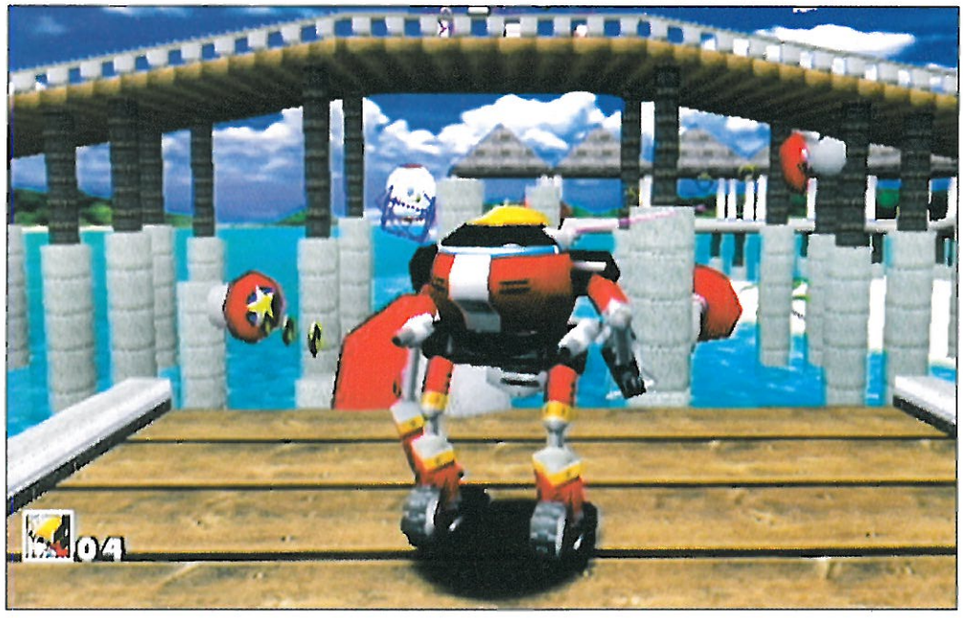
CONTROLES



OBJETOS DE MEJORA

JET BOOSTER (Ampliación del impulsor)
Ubicación: En la sala a mano izquierda, en el nivel superior del Egg Carrier.
Función: Te permite planear a lo largo de grandes distancias.
Cómo usarlo: Pulsa el botón A tras saltar para activarla.

BLASTER UPGRADE (Ampliación del cañón)
Ubicación: En la sala a mano derecha, en el nivel superior del Egg Carrier.
Función: Añade más cañones a tu arma y te permite disparar más tiros a la vez.
Cómo usarlo: Lo utilizas automáticamente al disparar tu Pistola Láser.



La aventura continúa

Robotnik está impresionado: ¡parece que te han aceptado como uno más del equipo! Una vez que el Egg Carrier se eleva a los cielos, Robotnik reúne a sus tropas para trazar sus planes. Al parecer, no quiere dinero, joyas o poder, pretende conseguir... ¡una rana! Eso sí, no es una rana cualquiera: ésta se ha tragado una Esmeralda de Chaos y por eso el Dr. Robotnik la quiere atrapar. Tras enviar a sus secuaces a encontrar esta criatura, E-102 se encuentra en Station Square con las órdenes bien claras en la cabeza. Los informes indican que la rana fue vista por última vez camino de la costa, así que cruza el hotel para entrar en el área junto a la piscina. Apunta a los tres cojinetes de la barrera que bloquea la playa y vuélalos para abrir el paso hacia la Emerald Coast.

NIVEL 2
Emerald coast

OBJETIVO:
Localizar a la rana que se zampó la esmeralda

Éste es un nivel bastante corto para que te vayas acostumbrando a los blancos móviles. Corre por la playa y elimina todo lo que veas; aunque sólo los Kikis y los Rinotanques te proporcionen tiempo, siempre va bien despejar el camino para un robot tan grande como tú. Cuando llegues al espigón, no olvides apuntar a los dos Kikis encaramados en el saliente de delante, a fin de conseguir algunos segundos extra antes de tocar el resorte y rebotar hacia el siguiente paseo entablado. Liquida a los Kikis que hay allí y corre por el espigón sinuoso hasta llegar a la pendiente y dirigirte hacia el primer tirabuzón. En este punto, el camino gira de repente por la izquierda hacia otro espigón. Síguelo y pisa el resorte del final para volar hacia la playa situada delante. Luego corre por la arena friéndolo todo a tu paso. Al final de la playa hay una pendiente herbosa que tuerce sobre sí misma, así que sube corriendo y cárgate a todos los Kikis de aquí arriba antes de tomar a la rana de la burbuja al final del saliente.

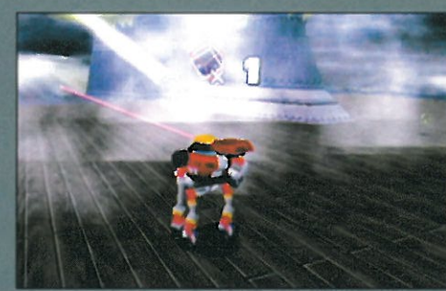
La aventura continúa

Tras pillar a la rana tras la que andan todos, E-102 está a punto de encaminarse al Egg Carrier cuando aparece una luz brillante que lo transporta a un lugar extraño. Después de mirar a su alrededor, E-102 comprende que no sabe dónde está y que por lo tanto debería explorar. Corre hacia delante y cruza el puente para encontrarte unos Chao cantando... ¿o se trata de algo distinto? Mientras cantan, algo le pasa al agua que rodea la base de la fuente... ¡cuando de pronto aparece Tika! detrás de ti! Con el ruido de los cánticos de los Chao resonando aún en tus oídos, la luz brillante te transporta de regreso al Egg Carrier, donde el Dr. Robotnik se está enfadando porque ninguno de sus esbirros pudo encontrar a la rana adecuada.

Al ver el batracio que capturó E-102, no obstante, celebra que alguien hiciera el trabajo como es debido. Como castigo a los demás robots, los destierra para siempre a lugares recónditos del mundo. Dedicándote los mayores elogios, Robotnik te dice que vayas a vigilar a una nueva prisionera que otro de sus robots capturó no hace mucho. Cuando se dirige allí, E-102 abre por accidente una puerta equivocada y encuentra los restos de E-101 Beta, que están siendo reconstruidos para hacer un modelo más avanzado. Una vez salgas de esta sala, cruza la puerta a mano derecha y pasa por el área de "Dale al puerco espín" para entrar en la sala de la prisión. Tras acercarse a Amy, E-102 va al grano y pide que le entregue la Esmeralda de Chaos que su amigo tiene en el cuello. Sin embargo, cuando está ante algo tan pequeño y frágil como el compañero alado de Amy, algo cruje en el interior de E-102 y, sin pensarlo, ¡la deja salir de la celda! Tras darle las gracias, Amy se va lo más aprisa que puede...

Gírate y vuelve a la estancia principal del Egg Carrier. Sube corriendo las escaleras del final y gira a la derecha, corriendo por la pasarela hasta llegar a una puerta a la izquierda. Entra, déjate caer para recoger el Jet Booster y usa luego el resorte para volver al saliente de la entrada. Cuando vuelvas a la estancia principal, Robotnik hablará por el altavoz, ¡diciéndote que necesita ayuda! Ve a las escaleras de la derecha antes de subir en el ascensor a la cubierta principal. Una vez allí, verás a Robotnik ajustando cuentas con Sonic: cuando el doctor te ve, te ordena acabar con Sonic para siempre. ¡A luchar se ha dicho!

JEFE Sonic



Más fáciles no pueden ser estas peleas. Gracias a tu láser rastreador, ni siquiera tienes que acercarte a Sonic para herirlo: tan sólo apunta y dispara. Lo único que debes recordar es que no puedes herir a Sonic mientras realiza un ataque, de modo que si está saltando, girando o algo así, sólo lo aturdirás. Para dañarlo, efectúa un segundo disparo o espera a que deje de atacar antes de disparar. Sólo tienes que darle tres veces para que la historia siga adelante.

La aventura continúa

Esta vez los papeles se invierten: ¡justo cuando E-102 va a rematar a Sonic, Amy interviene para salvarle la vida! Mientras convence al robot de que no haga daño a su hombre (o puerco espín), el Egg Carrier empieza a precipitarse hacia tierra. Amy agradece a E-102 lo que ha hecho y le dice que ser el sirviente del Dr. Robotnik no está bien. Tails se la lleva para ponerla a salvo mientras E-102 parte a meditar por su cuenta...

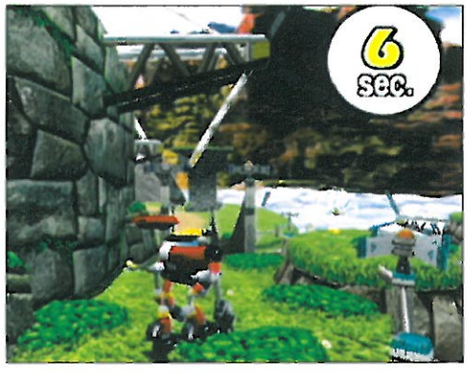
Recordando todo lo que ha visto, E-102 llega a la conclusión de que el Dr. Robotnik no es digno de confianza. ¡Y lo que es más, decide que lo mejor que puede hacer es localizar y destruir a los demás robots que Robotnik desterró del Egg Carrier!

Corre a casa de Tails y toma el Vortex Crystal que hay fuera; llévalo a la grieta que hay en el precipicio a la derecha del lago y ponlo en el pedestal. Salta al conducto de ventilación, ahora abierto, para volar hacia el Windy Valley.

OBJETIVO:
Destruir a E-103 Delta

Corre hacia delante, toma unos cuantos anillos y elimina la Oruga de Fuego para ganar cantidad de tiempo. Destruye el Rinotanque del puente de delante y usa luego la suspensión en el aire para volar por encima del agujero hacia el otro lado. Hay más tanques y orugas de los que librarte mientras cruzas otro puente de madera, antes de tener que apuntar a tres pequeños blancos para volar el muro que te obstruye el paso. Tírate por este nuevo agujero, toca el punto de control y ve por el saliente hasta llegar a otro callejón sin salida que deberás abrir a tiros.

Corre a través de la pequeña abertura, cruza otro puente y pasa por un nuevo agujero en la pared que deberás abrir con la Pistola Láser. Ya en el otro lado, toca el siguiente punto de control y usa los impulsores para llegar a la plataforma de debajo, pero ojo con la Oruga de Fuego al caer. Salta del siguiente puente para no caer cuando ceda, sube las escaleras y usa el muelle de arriba del todo para llegar volando a la plataforma donde te aguarda el primero de tus amigos robot.



JEFE E-103 Delta

De forma parecida a como hiciste con E-101, procura mantenerte a distancia de E-103 para tener posibilidades de apuntarle a él y a los misiles que te dispare. Si has logrado conservar una Burbuja Magnética por el camino, úsala para recoger algunos anillos de la parte trasera del escenario, sólo por si acaso. Aparte de eso, ésta es una pelea muy sencilla que terminará en cuanto aciertes cinco veces a E-103 con tu láser.

La aventura continúa

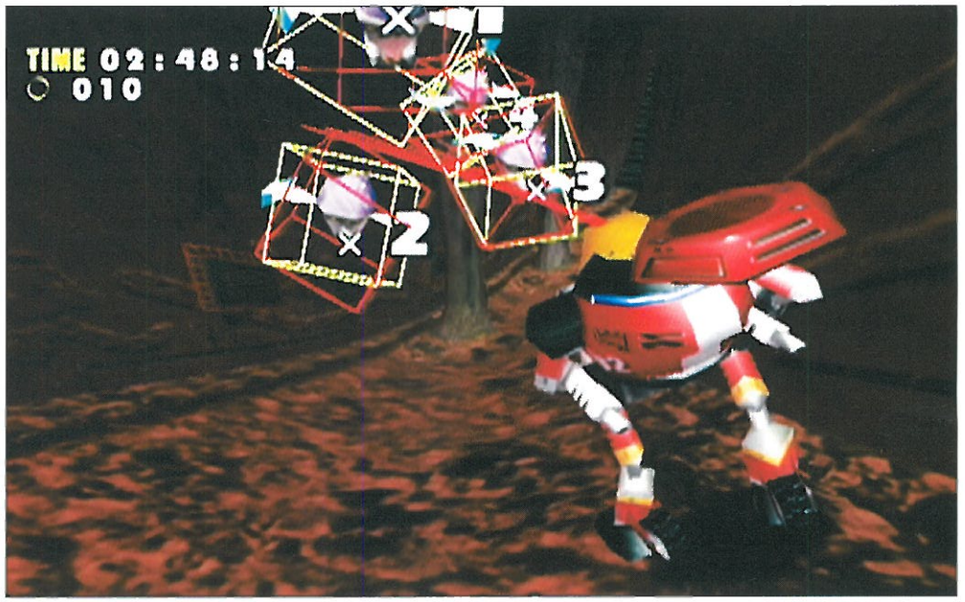
De nuevo en Mystic Ruin, ha aparecido un nuevo agujero en la cara opuesta a la estación. Cuando reaparezcas en la plataforma, baja de un salto y métete por dicho agujero, usando el conducto de ventilación de dentro para llegar al pasillo de encima. Recorre el túnel (ignorando las puertas de hielo) y sal por el otro extremo al área de la Isla Flotante. Vete a la puerta del precipicio a la derecha y usa tu láser para hacer pedacitos al Kiki de la jaula.

Esto abrirá la puerta, permitiéndote el acceso a Red Mountain.

NIVEL 4
Red Mountain

OBJETIVO:
Destruir a E-104 Epsilon

Esta fase la empiezas ya en el interior de la Montaña Roja, hacia la mitad del recorrido de Sonic por el nivel. Cárgate los cuatro blancos de las rocas para despejar el camino y elimina luego a esa multitud de Kikis y Spinas mientras recorres el angosto pasadizo de más allá. Ten cuidado con el suelo que se hunde cuando el camino se inclina hacia arriba y a la derecha y luego salta por encima de las cajas y mata a todos los Spinas de allí. Cepíllate algunos blancos más para abrir la sala de la lava y luego ve adentro y usa el muelle para brincar hacia el siguiente grupo de plataformas. Mata a todos los Kikis del saliente situado a la derecha y destruye los tres blancos. Luego esquiva el martillo, acaba con los Spinas y brinca al nivel de encima. Toma unos cuantos anillos y avanza para matar a más enemigos antes de dirigirte por la pasarela estrecha, evitando otro martillo y acertando en más blancos para despejar la carretera. Cuando al fin pases el tercer martillo volarás algunos blancos y abrirás un agujero en el suelo: déjate caer, toca el punto de control y corre por el pasillo, destrozándolo todo a tu paso y abriéndote camino a tiros en el otro extremo. En la plataforma de más allá, dale a todos los blancos de los pilares de roca para crear un grupo de pasarelas sobre la lava antes de desembarazarte de todos los Spinas de allí. Pasa sobre la lava, usando la suspensión en el aire al dar el último salto, y llega a la plataforma del final, donde se encuentra E-104.



JEFE E-104 Epsilon

Este combate es idéntico a los que libraste contra E-101 y E-103, con la salvedad de que si te acercas demasiado a E-104, éste saldrá volando con su mochila propulsora e intentará borrarte del mapa. Si lo mantienes lejos como antes, con tus tiros láser, en principio se quedará en un mismo lugar y será fácil de eliminar. Además, de esta manera evitas que te dañen sus misiles.

La aventura continúa

E-102 comienza a contar todos los robots que creó el Dr. Robotnik y decide los que debe destruir sin falta. Desde la parte de delante de la Montaña Roja, regresa al área de Mystic Ruin por el túnel de la izquierda, tírate luego al fondo de la estación y salta al bloque que hay allí para alcanzar la cubierta superior del Egg Carrier una vez más. Toma un ascensor hacia arriba del todo de la cubierta y toca un resorte para llegar a la cúpula de cristal. Corre por la pasarela estrecha y llega a la parte trasera del Carrier antes de saltar a la cápsula de oro y descender a la estancia principal de la nave.

Sube las escaleras que tienes detrás y gira a la izquierda por la pasarela para hallar otra puerta. Si entras, verás que el nivel del agua ha bajado y ya puedes recoger sin problemas la ampliación del cañón para mejorar tu potencia de fuego. Salta ahora hacia abajo desde el saliente, corre al fondo de la sala y cruza la puerta del medio para hallar el Hot Shelter.

NIVEL 5
Hot Shelter

OBJETIVO:
Destruir a los E-105 Zeta

Éste puede ser un nivel chunguillo, ya que necesitarás obtener un montón de blancos múltiples para llevar bien el límite de tiempo. Sal corriendo del ascensor y cárgate a todos los enemigos, pero no pierdas el tiempo aventurándote en los lavabos. En vez de eso, cruza la puerta de delante y tírate por el hueco a la sala de máquinas. Ábrete paso entre las ruedas dentadas, disparando a los Kikis y los blancos de la caja para revelar un botón, al cual también puedes apuntar para no tener que ponerte sobre él. Sigue por las ruedas dentadas y vuela la siguiente caja, toca el punto de control y usa la rueda dentada a mano derecha para subir lo bastante como para darle al botón del saliente de encima. Tírate y sube a la rueda dentada a mano izquierda, pero ten cuidado con las bolas de pinchos de arriba. Acaba con los Kikis y dispara a las cajas que bloquean el camino, cruza las puertas correderas y apunta al botón al final de la plataforma para mover el armazón de metal hacia la siguiente entrada.

Destruye los cinco Kikis y los tres blancos, vete corriendo y toca los rulos de velocidad para volar cuesta arriba hacia el borde de encima. Mata a los Egg Keepers y baja corriendo la siguiente pendiente antes de girar a la izquierda y acabar con todos los

Kikis de la pila de cajas situada a un lado. Vuela las cajas para rodear las bolas de pinchos, pisa luego los rulos de velocidad e impúlsate al bajar para planear al saliente de más allá. Mata a todos los Kikis, vuela las cajas, toca el punto de control y ponte en el botón a la izquierda. Una garra bajará y te recogerá, llevándote al pedestal de encima. Da un salto y liquida a todos los Kikis, cárgate las cajas y ponte en el gran cuadrado verde antes de apuntar al siguiente botón y hacer que baje otra zarpa que te llevará al tren.

Ahora viene lo difícil: deberás abrirte paso por el tren en marcha, saltando al lado cuando haga falta, de forma que puedas llegar al motor de la derecha y detenerlo pulsando el botón. También tendrás que tener en cuenta el tiempo, ya que aquí puede ser algo justo: hay muchos enemigos, así que procura conseguir blancos múltiples a fin de ganar algunos segundos. Asegúrate de tener algunos anillos a mano por si la cosa se tuerce un poco. En cuanto pares el tren, toca el punto de control para asegurarte de no tener que hacerlo más y luego entra en la siguiente sección del nivel.

Vuela las cajas, esquiva las bolas de pinchos y tírate por el agujero de debajo. Intenta caer en los salientes que hay hacia fuera para poder ganar algo de tiempo con los Kikis de allí y cuando llegues al fondo cárgate a todos los Kikis para conseguir algunos importantes segundos. Toca el rulo de velocidad para volar rampa arriba y pasa por el punto de control antes de tocar otro rulo de velocidad y acabar en la guarida de E-105.

JEFE E-105 Zeta

¿Desde cuándo este armatoste era tan grande? Aunque se vea algo amenazador, esta pelea no es diferente de cualquiera de las otras, sólo que E-105 puede disparar más de un misil a la vez. El único problema de verdad va a ser el tiempo: si te queda menos de un minuto, te va a resultar bastante difícil. Usa tu nuevo láser de disparo múltiple para eliminar la mayoría de cohetes antes de concentrarte en el robot en sí. Por suerte, sólo hacen falta cuatro tiros para librarse de él para siempre, así que apunta bien y no habrá problema.

La aventura continúa

Cuando salgas del Hot Shelter, usa la cápsula de oro en lo alto de las escaleras para volver a la cubierta principal. E-102 no lamenta haberse deshecho de E-105: empieza a pensar en hechos pasados y se da cuenta de que E-101 podría aún estar vivo. ¡Justo entonces, su teoría queda demostrada cuando un E-101 avanzado sobrevuela su cabeza! Lleva a E-102 a la cúpula de cristal y termina las cosas de una vez por todas.

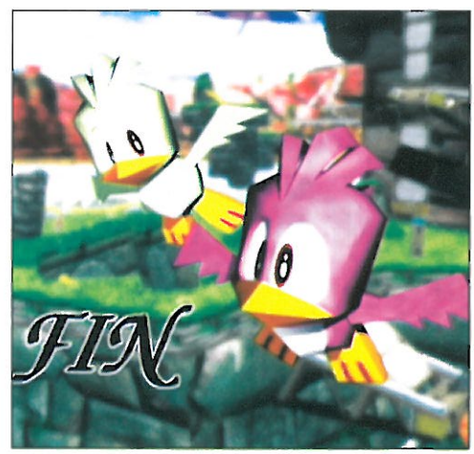
JEFE E-101 Beta (Modelo Avanzado)

¡Al fin, un robot que planta cara! El E-101 avanzado es un hueso duro de roer, más que nada porque está blindado del todo contra ataques frontales. Si quieres causarle daños, deberás ponerte detrás de él (cosa nada fácil, ya que E-101 no para de volar como un loco). No te molestes en dispararle mientras se mueve, ya que esquivará o desviará tus balas. En vez de eso, espera a que se vaya a atacarte cargándose y lanzándose luego en tu dirección. Hazte a un lado cuando lo haga y, sin perder tiempo, apunta y dispárale para pillarlo desprevenido. Deberás hacerlo cuatro veces si quieres ganar, pero él hará todo cuanto esté en su mano para detenerte. Lo que más debes vigilar es su ataque con misiles: te puede tirar múltiples misiles a los que hay que apuntar y destruir antes de que te toquen, aunque al estar a corta distancia es bastante difícil. Ten siempre muchos anillos contigo y estarás a salvo. El otro ataque es la descarga láser gigante, que es fácil de anticipar porque E-101 salta muy arriba y te apunta. Al principio sólo soltará un disparo, pero cuando lo hayas dejado con una pizca de energía, se volverá loco y disparará ¡cinco o seis tiros seguidos! Estáte atento al último porque lo carga durante más tiempo, con lo cual el radio de la explosión es mucho mayor.

La aventura continúa

Derrotado E-101, E-102 flota hasta él para echar un vistazo más de cerca... ¡y recibe un último impacto de láser de su enemigo al morir! Herido de gravedad, a E-102 empiezan a venirle recuerdos intermitentes del pasado mientras E-101 explota y libera al animal de dentro que Robotnik usó para crearlo. Mientras el pajarito se aleja volando, E-102 se lo queda mirando y una imagen queda impresa en su mente: ¡él también era un pájaro! Mientras E-102 muere, su último pensamiento es que tal vez ese pájaro fuera la pareja a la que perdió mucho tiempo atrás...

El pájaro se va volando mientras E-102 queda destruido a sus espaldas. Intentando ignorar este hecho, de pronto alguien lo llama con una voz que hacía mucho que no oía; la voz de su familia...



La aventura de Big el gato

En el corazón de la selva de Mystic Ruin, Big el gato duerme a pierna suelta. Al fin y al cabo, ha tenido un duro día de pesca y se merece una siestecilla... ¡Lo que no merece es lo que va a pasar! Mientras Big descansa, vemos a su estimada rana mascota saltar por ahí y encontrarse una laguna de aspecto misterioso…

Cómo jugar

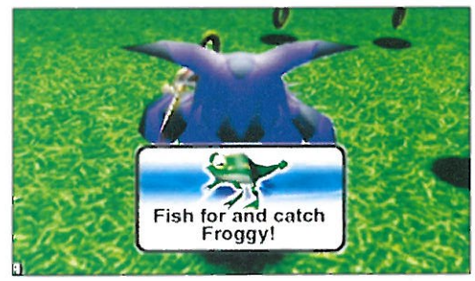
Cast Line (Lanzar el sedal)
Mantén pulsado B o X para hacer aparecer un blanco en el suelo: aquí es donde caerá tu cebo. Desplázalo con el stick analógico para poder apuntar al punto en el que quieras pescar. También puedes usarlo para apuntar a los enemigos y destruirlos.

Reel in Line (Cobrar el sedal)
Cuando tu cebo esté en el agua, usa el stick analógico para tirar el sedal a izquierda o derecha. Aguantando B o X irás cobrando el cebo poco a poco, mientras que con el botón A lo cobrarás mucho más rápido.

Catching a fish (Pescar un pez)
Cuando lances el cebo cerca de un pez y lo cobres un poco para menearlo, el pez se interesará y se acercará a investigar. Cuando el pez esté justo junto al cebo, dale un toque al stick analógico en cualquier dirección para enganchar al pez y conseguir que salga "HIT!" en pantalla. Usa el stick analógico para hacer girar al pez a izquierda o derecha y cóbralo con los botones A y B o X. Una buena técnica consiste en observar las marcas de un amarillo más pálido que hay en el indicador de tensión del sedal: si la tensión sube por encima de la marca más alta, deja de cobrar y permite que se calme unos instantes. Para cobrar todo el sedal de un tirón, pulsa juntos los botones L y R.

Swim (Nadar)
Cuando tengas el Life Belt (Cinturón de Seguridad) podrás flotar en el agua. Rema con el stick analógico y mantén pulsado el botón A para hundirte al fondo (suéltalo otra vez para volver a la superficie).

ENTURE



De pronto, Big se despierta con un sobresalto. Al dar un vistazo, ve a su rana que sigue dando brincos... sólo que ahora parece algo distinta. ¡Es como si el pobre bicho se hubiera tragado algo, porque tiene el tamaño de un globo! Cuando Big va hacia ella, la rana se aleja saltando: ¡rápido, Big, ve a por ella! Cansado aún por el sueñecito, el enorme gato corre muy despacio tras ella en dirección a la estación de Mystic Ruin.

Más tarde, Big llega a Station Square buscando a su desaparecido amigo. No lo ve por ninguna parte, así que es hora de explorar un poco. Corre tras la entrada a Twinkle Park y tírate a la alcantarilla, siguiéndola para recoger el Purple Fishing Lure (Cebo lila). Vuelve afuera y ve por la carretera que lleva a la parte trasera de la estación... ¡ahí está tu rana! Pero antes de que Big pueda pillarla, ésta salta por debajo de un coche a una boca de alcantarilla abierta. Por suerte, Big es grande (por si no estaba claro aún), así que puede levantar el coche con facilidad. Sólo has de ponerte a un lado y pulsar B o X para alzarlo y tirarte por la boca de alcantarilla de debajo. Recorre el pasillo y súbete a la caja del final para entrar en el ascensor donde pone "Exit". Llegarás al túnel de cristal de encima del ascensor de Twinkle Park. Sigue el pasillo y cruza las puertas dobles antes de dirigirte a través de la arcada señalizada para entrar en Twinkle Park.

NIVEL 1
Twinkle Park

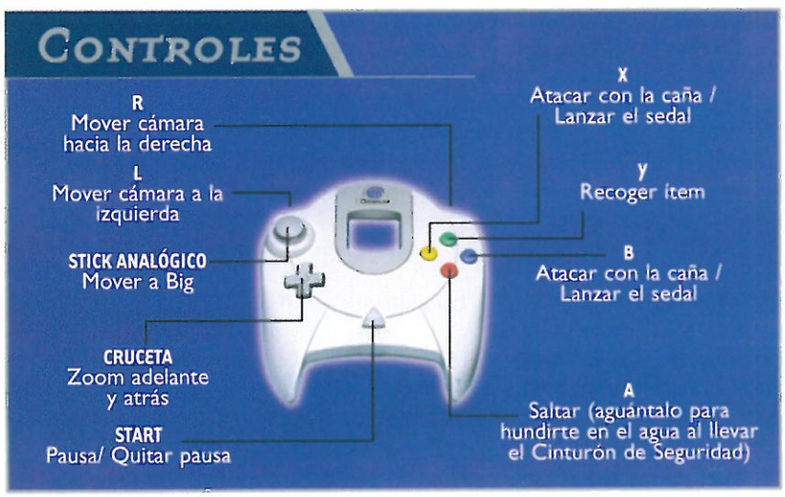
Objetivo: Atrapar a tu rana mascota

Pescar en Twinkle Park es tan fácil que hasta tu abuela lo podría hacer. Sólo hay una laguna aquí, así que no hay mucho donde elegir, pero eso es porque la función de este nivel es que le pilles el tranquillo a esto de pescar: desde luego requiere un poco de práctica. Familiarízate con todos los controles, matando enemigos con la caña y enganchando peces, pero ten cuidado de no tensar demasiado el sedal o lo romperás y perderás una vida. ¿Ves a los peces más grandes pasando de tu anzuelo? Esto se debe a que no les gusta el aspecto del cebo; por eso tienes que conseguir cebos mejores para atraer a peces más grandes. Tu rana suele rondar la esquina a mano derecha del estanque cuando estás listo para atraparla, pero procura no caer al agua, ya que todavía no eres lo que se dice un nadador nato.

La aventura continúa

Mírate los bolsillos al salir del parque y descubrirás que, aunque la habías atrapado, ¡tu rana se ha vuelto a escapar! Cuando te vayas de Twinkle Park, vuelve afuera y cruza la laguna poco

Controles



Objetos de mejora

Life Belt (Cinturón de Seguridad)
Ubicación: En el Icecap, dentro de la cueva helada.
Función: Te permite flotar en el agua.
Cómo usarlo: Aguanta el botón A para hundirte al fondo.

Superior Fishing Rod (Caña superior)
Ubicación: Bajo la cama de la cabaña de Big.
Función: Puedes pescar peces mayores gracias al sedal más fuerte que usa esta caña.
Cómo usarlo: Lo utilizarás automáticamente al pescar.

Black Fishing Lure (Cebo negro)
Ubicación: En la celda de más a la derecha, a bordo del Egg Carrier.
Función: Atrae a peces más grandes.
Cómo usarlo: Lo utilizarás automáticamente al pescar.

Pink Fishing Lure (Cebo rosa)
Ubicación: En una caverna oculta en la selva tropical de Mystic.
Función: Atrae a peces más grandes.
Cómo usarlo: Lo utilizarás automáticamente al pescar.

Blue Fishing Lure (Cebo azul)
Ubicación: En el Icecap, al fondo de una laguna de hielo cerca del cráneo del dinosaurio.
Función: Atrae a peces más grandes.
Cómo usarlo: Lo utilizarás automáticamente al pescar.

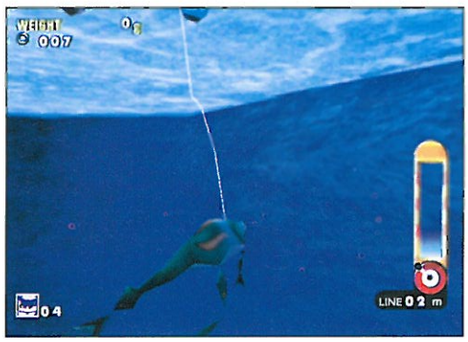
Purple Fishing Lure (Cebo lila)
Ubicación: Oculto en la alcantarilla detrás de Twinkle Park.
Función: Atrae a peces más grandes.
Cómo usarlo: Lo utilizarás automáticamente al pescar.

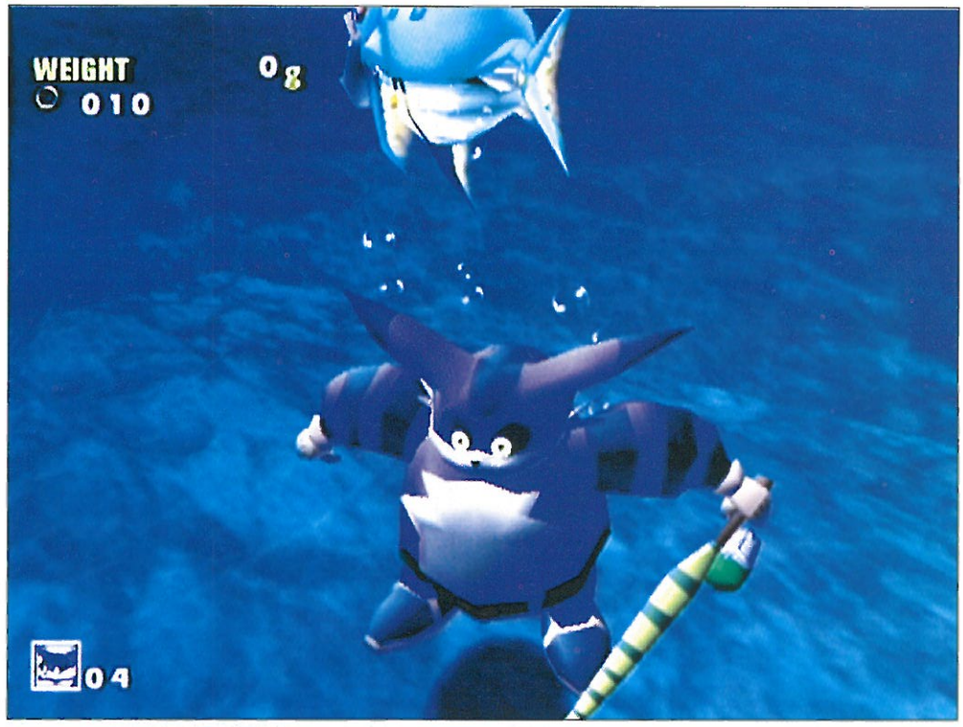
profunda de detrás del ascensor para tomar el Snowflake Crystal que ha aparecido allí. Vuelve a la estación y toma el tren de regreso a Mystic Ruin. Entra en la siguiente caverna que ha aparecido en la roca y ve por el conducto de aire de dentro hacia el túnel de encima. Corre por él y deja el Snowflake Crystal en el pedestal que hay fuera de las puertas de hielo para abrirlas, pero no las cruces todavía. En vez de eso, corre hacia atrás y vuelve con la vagoneta a la selva tropical; tírate del saliente elevado y corre a través de la jungla de regreso a tu casa, para recoger la Superior Fishing Rod (Caña superior). También hay otro cebo oculto en la jungla: desde la casa de Big (mirando la pared trasera y de espaldas al templo), enfila el camino a mano derecha bajo los árboles caídos y vadea el río del fondo antes de buscar la pequeña entrada de una cueva a la izquierda. Ahora desanda todo el camino a través de Mystic Ruin hacia las puertas de hielo: crúzalas y hazte con el Life Belt (Cinturón de Seguridad) que hay a la izquierda, delante del agua helada. Flota por la piscina y sube por la escalera para entrar en el Icecap.

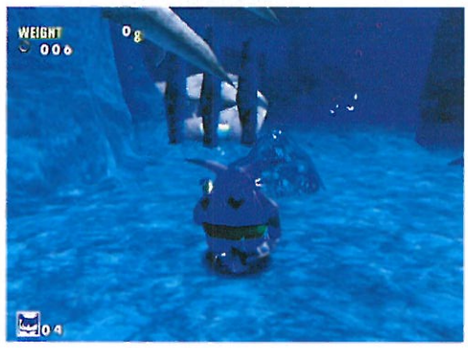
NIVEL 2
Icecap

Objetivo:
Atrapar a tu rana mascota

Aunque dar con tu mascota es fácil, vale la pena explorar este nivel por la gran cantidad de peces y golosinas que puedes encontrar. Para empezar, hay otro cebo oculto al fondo de una de las piscinas. Para hallarlo, ve hacia delante desde el principio y hacia el hielo que cubre el agua de delante. Salta a la parte más oscura de la







derecha para atravesarlo y luego mantén pulsado el botón A para hundirte hasta el fondo; busca tu rana al ir hacia abajo, ya que ésta es la piscina en la que nada. Ve hacia la arcada al fondo de la piscina y cruza el túnel hacia otra caverna situada al otro lado, saliendo a por aire al llegar allí. Salta a tierra y corre hacia los pinchos, salta por encima de ellos y pisa el muelle para llegar a una laguna de hielo muy elevada. Pasa a través del pedazo oscuro de hielo como antes y examina el esqueleto de dinosaurio de aquí: el cebo está oculto dentro, así que nada y tómalo enseguida antes de que te ahogues. Hay otro par de áreas accesibles por estos pasillos subacuáticos, pero sólo es necesario ir por allí si vas a por peces más grandes. De lo contrario, vuelve a la primera piscina por el pasillo subacuático y salte antes de atrapar a tu rana de nuevo y abandonar el nivel.

La aventura continúa

Cruza otra vez el agua helada y sal del Icecap mediante las puertas por las que entraste, yendo de vuelta al área principal de Mystic Ruin. Cuando llegues allí, habrá una sorpresa esperándote: ¡Tails tiene a tu rana! Mientras Big corre a agarrarlo, la rana se escapa y se larga a todo correr... o al menos a todo saltar.

Ve a la estación y toma el tren de regreso a Station Square. Una vez allí, sal de la estación para divisar a tu rana ¡yendo hacia el mar! Acércate al hotel y pasa por las puertas dobles cerca de las escaleras para entrar en el área junto a la piscina. Rodea la piscina y sal a la playa para perseguir a tu rana hasta la Emerald Coast.

NIVEL 3
Emerald Coast

Objetivo:
Atrapar a tu rana mascota

¡Comparado con los demás niveles, este escenario es descomunal! Hay toneladas de peces que pescar, así como cantidad de anillos por recoger y enemigos de los que librarte. Éste es un nivel donde puedes relajarte, dejarte ir y pescar todo el rato que te apetezca (sobre todo si has ido hallando los cebos extra). Aunque, por supuesto, lo importante es dar con tu rana. Desde la salida, sigue la costa, más allá de tres Kikis, y mira arriba para ver un faro enorme. Si miras al agua alrededor de la base, verás a tu rana nadando tan ricamente. Ahora que la has encontrado, puedes darte un respiro y relajarte pescando, o sencillamente pillar a la rana y proseguir la aventura.

La aventura continúa

Cuando Big se dispone a irse de la Emerald Coast con su mascota, de repente sale E-102 Gamma de la nada ¡y le arrebata la rana! Big está un pelín disgustado, por no decir algo más fuerte, y persigue a E-102 por la costa para acabar llegando al Egg Carrier justo cuando alza el vuelo.

Antes de ponerte a buscar a tu amiga, es mejor que te dirijas al fondo de la estancia principal del Egg Carrier y saltes sobre el botón que hay ante la puerta a mano derecha. Crúzala y recorre el área de "Dale al puerco espín" para llegar a las celdas; salta al botón que queda más cerca de la puerta para abrir la primera celda y píllate el primero de tus cebos. Vuelve ahora a la estancia principal y pisa el botón de la puerta central para abrirla, antes de dirigirte al siguiente nivel.

OBJETIVO:
Atrapar a tu rana mascota

Teniendo en cuenta que es el último nivel principal de Big el gato, es un poco pequeño. Sólo encontrarás una gran área de pesca y una sección más pequeña totalmente desprovista de vida acuática. Sal corriendo del ascensor al principio y cruza las puertas dobles del final, recogiendo la Burbuja Magnética por el camino. Esquiva al Kiki y pasa a través de otro grupo de puertas para entrar en la sala del tanque principal. Sube las escaleras de metal y descubrirás a tu rana flotando en uno de los tanques laterales. Pisa el botón para hacer que salga y luego píllala para terminar el nivel. Puedes explorar la zona, si así lo deseas. Hay una pequeña abertura cerca de la superficie a la izquierda, pero como ahí no hay peces, ¿por qué ibas a querer hacerlo?

La aventura continúa

Con la rana firmemente sujeta, Big decide que es hora de ir a casa. De pronto, un fulgor brillante lo rodea y Big se encuentra cerca de una extraña fuente de piedra en las montañas. Cruza el puente que hay ante ti para hallar a Tikal hablando con Chaos en su estado acuoso natural. Cuando Tikal corre escaleras arriba hacia donde está la Esmeralda Maestra, Big la sigue para ver más de cerca. La luz vuelve a aparecer y Big se encuentra de nuevo en la estancia principal del Egg Carrier, justo cuando todo empieza a tambalearse a su alrededor. ¡Es hora de evacuar, y rápido! Ve a las dos pequeñas rampas amarillas de la derecha y ponte en el panel verde de cualquiera de ellas para hacer venir el tren del cielo (Sky Train). Salta a bordo y, cuando llegues a tu lugar de destino, corre por la cubierta y usa el ascensor del Egg Pod para ponerte en la pista de despegue. Usa el muelle de detrás de ti para saltar hacia la cúpula de cristal, donde estarán esperando Chaos Cuatro y el Dr. Robotnik. Mientras Big se queda ahí parado muerto de miedo, su rana abre la boca y revela una esmeralda que se tragó en su periplo. Robotnik le lanza otra a Chaos y hay un resplandor: ¡ha nacido Chaos Seis! Sonic aparece por unos instantes para ahuyentar al Dr. Robotnik, pero, para mayor desgracia de Big, ¡Chaos se traga también a su rana! ¡Más te vale intentar recuperarla de una vez por todas!

La aventura continúa

Con la rana a buen recaudo en su bolsillo, Big deja que Sonic se encargue de la amenaza que representa Chaos Seis. De nuevo en la pista de despegue, corre al avión de Tails y date un paseo de prueba en él hacia la selva tropical. Por fin en casa, Big y su rana vuelven a su rutina diaria: pescar, correr por ahí y saludar un poco. La vida de este gato apasionado de la pesca y de su amigo batracio ha vuelto a la normalidad.

JEFE Chaos Seis

Posiblemente sea una de las peleas contra jefes más ridículas en la historia de las peleas contra jefes. Es tan fácil que resulta estúpida. La idea es recuperar a tu rana del interior de Chaos y el lugar donde se encuentra está indicado por un gran hexágono rojo situado en su costado derecho. Tras recoger un par de anillos para estar seguro, debes apuntar con la caña y lanzar el sedal al blanco de color rojo para atrapar a tu rana... y eso es todo. Fácil, ¿no?

La aventura de Super Sonic

En los descampados de la jungla de Mystic Ruin, algo reposa en la oscuridad... La escena hace un fundido y vemos que la Isla Flotante de Knuckles vuelve a caer a tierra. Pasamos otra vez a la jungla, donde el Dr. Robotnik está echando pestes por su nueva derrota frente a Sonic. De repente, divisa a Chaos a lo lejos y éste ¡le ataca! De nuevo en la Isla Flotante, Knuckles se pregunta por qué ha vuelto al suelo cuando, por el rabillo del ojo, ve al Dr. Robotnik malherido. Al acercarse a ver qué sucede, Robotnik trata de prevenirle acerca de Chaos, pero es demasiado tarde: ¡Knuckles también es atacado! Todo esto es muy extraño...

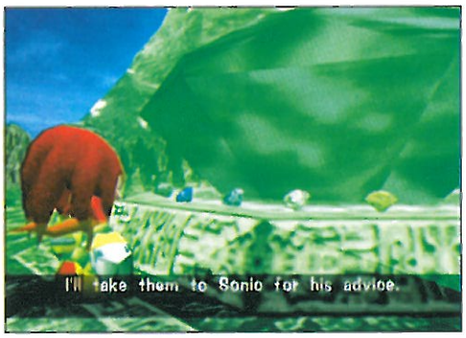
Cómo jugar

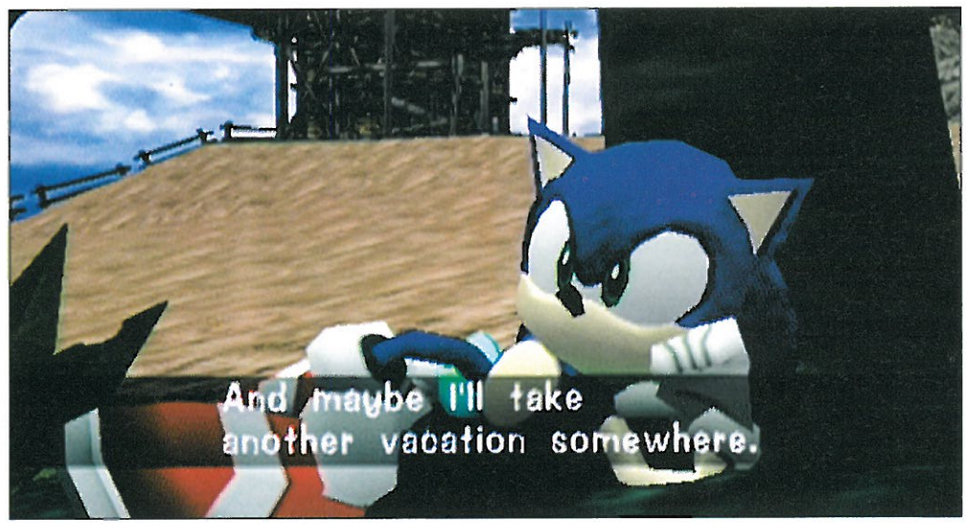
Spin Attack (Ataque Giratorio)
Pulsa el botón A para dar un salto y enroscarte en una bola que puede destruir a cualquier enemigo que toque. Pulsa B o X para volver enseguida al suelo.

Homing Spin Attack (Ataque Autodirigible)
Efectúa el Spin Attack y luego pulsa A otra vez para "rastrear" al enemigo u objeto (como por ejemplo una cápsula de ítems) que tengas más cerca. Puedes realizar este movimiento repetidas veces mientras haya blancos a los que dirigirte.

Spin Dash Attack (Ataque del Giro Veloz)
Pulsa B o X para enroscarte en una bola y girar muy rápido por el suelo, destruyéndolo todo a tu paso. Pulsa el botón A para combinar este movimiento con el Homing Spin Attack.

C ADVENTURE





Sonic, mientras tanto, está en Mystic Ruin tomándose un descanso tras sus heroicos esfuerzos. Justo entonces, Tails llega corriendo para darle la noticia: ¡algo está ocurriendo en la Isla Flotante! Guía a Sonic a través de la grieta de la pared, por el conducto de ventilación y por el túnel que sube a la isla. Recorre el pasadizo, pasa por el puente del final y gira a la derecha para encontrar a Knuckles y al Dr. Robotnik tendidos en el suelo. Knuckles le cuenta a Sonic lo que ha hecho Chaos, justo cuando Robotnik se levanta y se va volando en su Egg Pod. Antes de que Sonic pueda hacer nada, aparece la ya familiar luz brillante y lo transporta a la Isla Flotante en llamas.

Corre hacia delante en dirección al templo para hallar a Tikal y al anciano de la tribu de los equidna discutiendo otra vez. Pese a sus esfuerzos, ella no les permite destruir el templo... ¡así que la apartan de un empujón y atacan! Entre las Esmeraldas de Chaos, algo se agita: ¡es Chaos, y los mata a todos! Abalánzate hacia delante de nuevo para ayudar a Tikal y luego sube corriendo las escaleras para dirigirte hacia donde se halla la Esmeralda Maestra. Algo explota y Sonic pierde el conocimiento....

Controles

R
Mover cámara hacia la derecha

L
Mover cámara a la izquierda

STICK ANALÓGICO
Mover a Sonic

CRUCETA
Zoom adelante y atrás

START
Pausa/ Quitar pausa

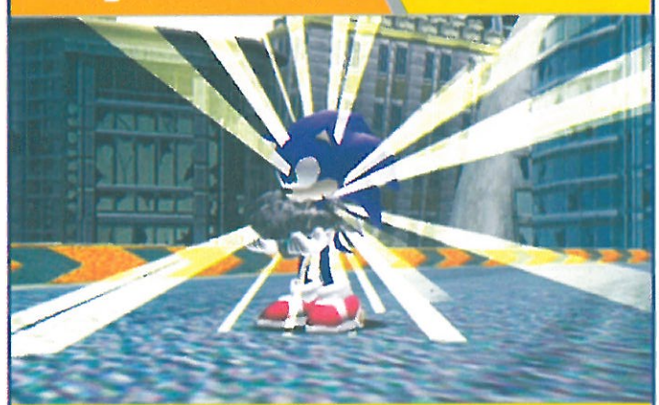
X
Usar el Spin Dash Attack (manténlo apretado para cargar el Light Speed Dash cuando lleves las Light Shoes)

Y
Recoger ítem

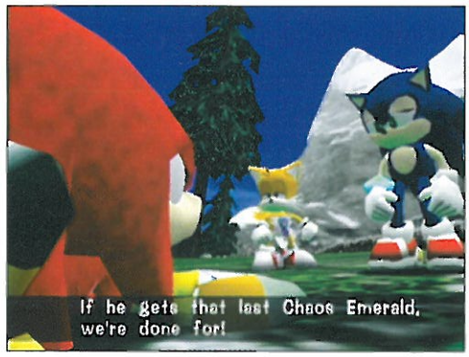
B
Usar el Spin Dash Attack (manténlo apretado para cargar el Light Speed Dash cuando lleves las Light Shoes)

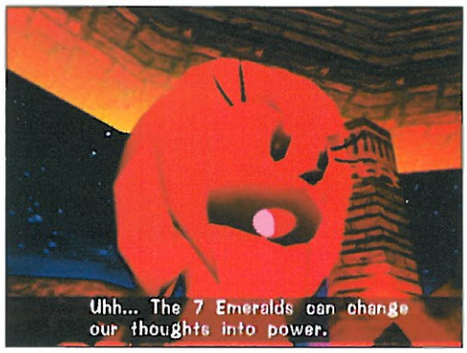
A
Saltar (pulsa repetidas veces para efectuar el Homing Spin Attack)

Importante



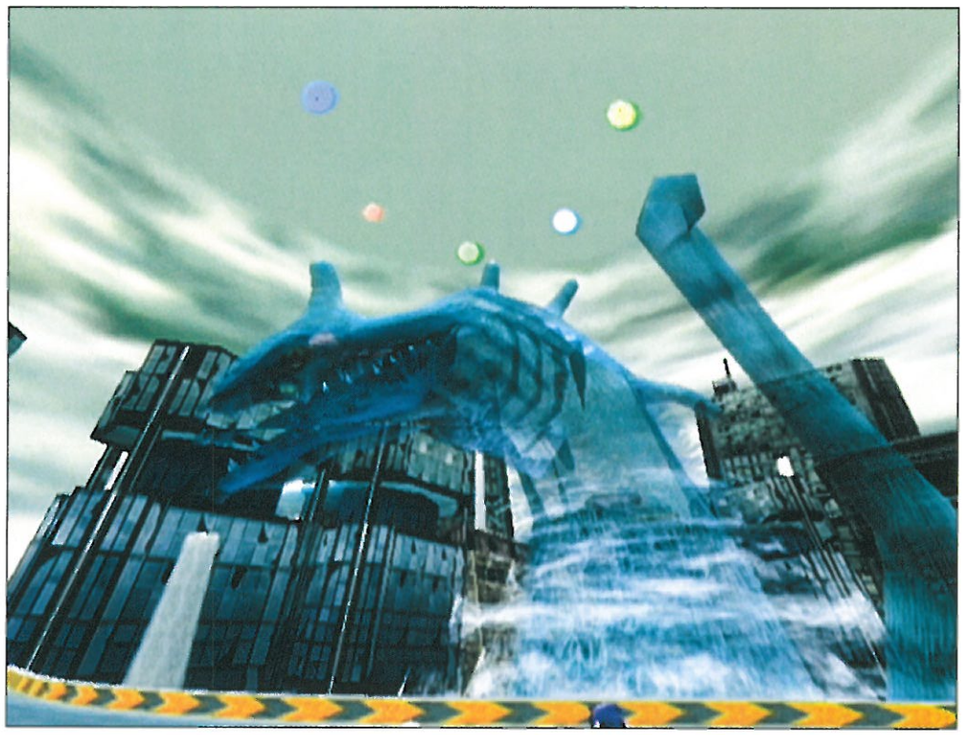
Hay algo que debes recordar al jugar como Super Sonic: sus poderes quedan limitados por los anillos que tenga. Empiezas con 50 anillos al jugar en el nivel principal de Super Sonic y esta cifra decrece a razón de uno por cada segundo que permaneces en este estado. Si te dan, no perderás los anillos, pero cuando el número llegue a cero volverás a ser el Sonic de siempre. ¡Hagas lo que hagas, asegúrate de recoger todos los anillos que puedas o todo habrá acabado!

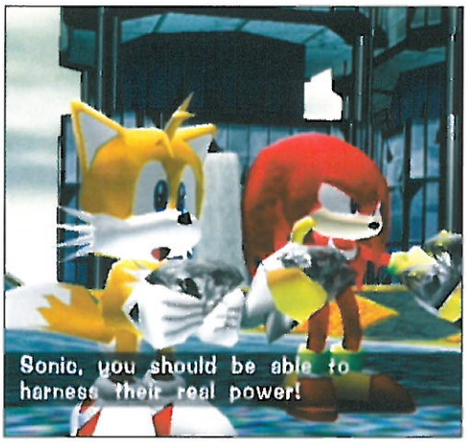




Cuando despierta de nuevo Tails le está diciendo algo acerca de las Esmeraldas de Chaos. ¡Chaos las tiene todas menos una y Sonic debe encontrarla antes que él!

Regresa por el puente y por el pasillo al área principal de Mystic Ruin antes de subirte a la vagoneta para ir a la selva tropical; Sonic y Tails correrán por la jungla para dar con la última Esmeralda de Chaos en el morro del accidentado Tornado. ¡Pero es demasiado tarde! ¡Chaos los ha seguido y se la lleva, dejando a Sonic sin sentido! La escena pasa a Station Square y observamos el ataque que perpetra Chaos: ¡en menos de un minuto, arrasa toda la ciudad y envía el Egg Carrier al mar! Mientras Sonic lo contempla, la luz brillante vuelve a aparecer y se transforma en Tikal. Ésta le dice a Sonic que ahora sólo él tiene el poder para detener a Chaos y todos sus amigos están de acuerdo. Tras llevarle a Sonic las Esmeraldas de Chaos, está claro que sólo queda una opción: ¡es la hora de convertirte en Super Sonic!





SONIC
ADVENTURE

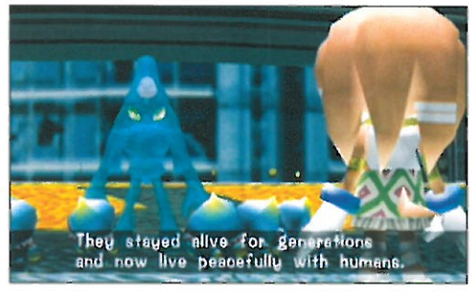
SONIC ADVENTURE

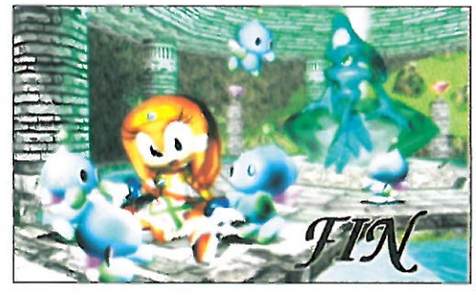
JEFE Perfect Chaos

Esta pelea costa de dos fases, ambas muy peligrosas. No olvides asegurarte de tener SIEMPRE un montón de anillos: si te quedas sin ellos, te convertirás de nuevo en el Sonic normal y te ahogarás, porque sólo Super Sonic es lo bastante rápido como para correr por el agua.
En la primera fase aparece una versión azul claro de Perfect Chaos con una serie de ataques a su disposición. El objetivo de la fase es correr por la zanja acuática, sorteando en zigzag los ataques de Chaos mientras recoges los anillos de los tramos de autopista que sobresalen del agua.
Conforme vayas corriendo, empezarás a cobrar velocidad hasta estar rodeado de un escudo azul: es la velocidad máxima.
Para dañar a Chaos, deberás alcanzar la velocidad máxima cuando llegues a su base. Sigue corriendo cuando llegues allí y pulsa B o X para enroscarte en una bola: entrarás en Chaos e irás volando a su cerebro, causándole serios daños. Él, por supuesto, intentará detenerte lanzándote descargas láser de color rosa y chorros de agua, así como disparando de vez en cuando un enorme rayo por la boca.
Si te toca cualquiera de estas andanadas, te parará en seco, lo cual te impedirá continuar ascendiendo por el interior de Chaos, así que procura esquivarlas todas.
Si consigues alcanzar la suficiente velocidad acabarás parándote a medio camino dentro de Chaos. Entonces él te tirará de vuelta afuera y se hundirá en el agua, reapareciendo al otro lado de la zanja, listo para que lo intentes de nuevo. Con tres impactos lo harás cambiar a su segunda fase de ataques.
Esta vez, las cosas se ponen realmente feas: no sólo los anillos empezarán a escasear, ¡sino que Chaos es el doble de peligroso!
Sus salvas láser son ahora más rápidas y numerosas, así como los chorros de agua que te lanza. Además, el tamaño del rayo de su boca es dos veces mayor que antes.
Usa las mismas técnicas que utilizaste la última vez para llegar a Chaos, pero ahora asegúrate de ir siempre a la máxima velocidad: ¡si aminoras una sola vez, serás un blanco fácil y Chaos te lo hará pagar! Con tres impactos más derrotarás a Chaos de una vez por todas.

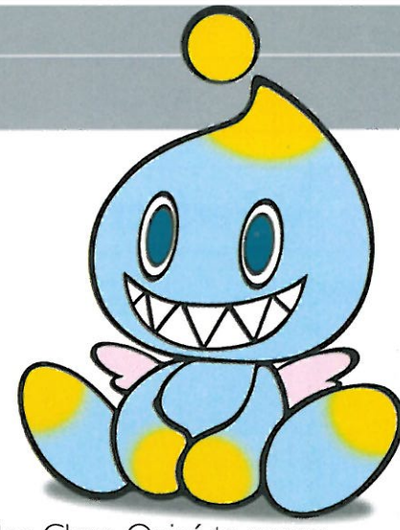
La aventura continúa

Finalmente, la aventura ha terminado; con Chaos de vuelta a su forma normal, Tikal aparece una vez más y agradece a Sonic su ayuda. Luego se lleva a Chaos con ella y se desvanece tan rápido como llegó. A lo lejos, el Dr. Robotnik mira desde su Egg Pod y se las pira a hurtadillas mientras todos están distraídos... ¡todos menos Sonic, claro está! Tails se gira a felicitar a Sonic, ¡sólo para descubrir que ya se ha ido para darle una lección al Dr. Robotnik!

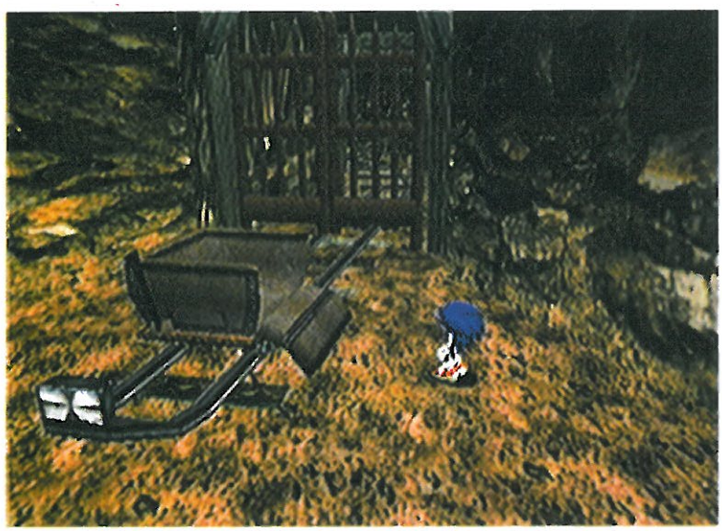


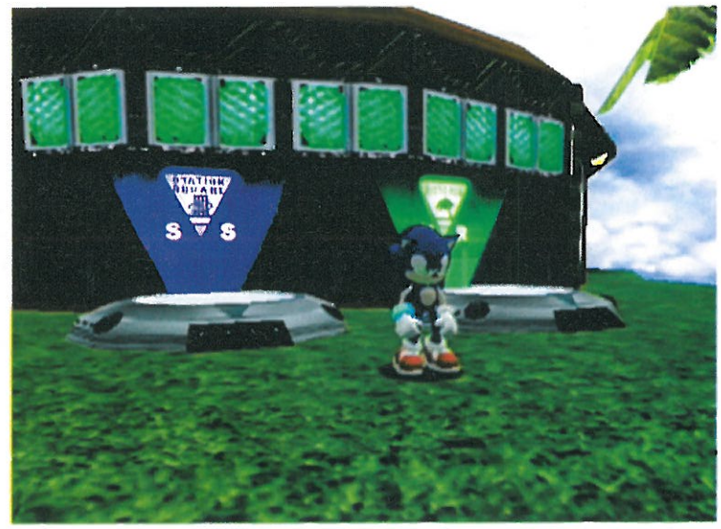


La cría de los Chao



Una de las partes más divertidas de Sonic Adventure es sin duda la cría de los Chao. Quizá te suene aburrido o innecesario, pero una vez que empieces a educar a tu propia criatura que corre, salta e incluso pide mimitos, ¡no podrás resistirte! Te explicamos todolo que hace falta saber sobre cómo criar a tu pequeño Chao, así que agarra ese cochecito de niño y ¡a criar se ha dicho!





Un poco de jardinería

El único sitio donde entrarás en contacto con los Chao es en los confines de los jardines Chao: un refugio seguro donde estas monas criaturas pueden crecer y vivir en paz. Existen tres jardines, cada uno accesible a través de un área distinta del juego. Por suerte, cada jardín contiene dos teletransportadores que se vuelven activos por separado una vez que has visitado al menos dos jardines diferentes. Estos aparatos te permiten transportar ítems entre los jardines sin tener que pasar por el resto del juego. Es importante conocer las ubicaciones de los jardines para seguir las rutas más rápidas a través del juego y poder recoger lo que necesites para que tu Chao se haga grande y fuerte.

Jardín Chao de Station Square

Entra en el hotel de Sonic y acércate a los ascensores que hay entre la Emerald Coast y las puertas correderas de Casinopolis. Cuando te pongas ante el ascensor de la izquierda, las puertas se abrirán y podrás usarlo para subir al jardín del segundo piso.

Jardín Chao de Mystic Ruin

Corre a la izquierda de las escaleras que suben a la casa de Tails en el área principal de Mystic Ruin para encontrar la pequeña caverna donde se halla la Egg Bomb (Bomba Huevo) de la aventura de Knuckles. Salta a la vagoneta del fondo de la caverna y pasarás a través de las puertas de acceso al jardín que hay al otro lado.

Jardín Chao del Egg Carrier

Entra en la estancia principal del Egg Carrier por medio del gran estanque dorado en medio de la cubierta superior. Cuando llegues allí, gírate y corre escaleras arriba para encontrar una puerta que tiene unas grandes peanas amarillas fijadas al suelo y señaladas con letras. Usa tu personaje para saltar sobre las peanas y deletrear "EGGMAN" (nombre japonés de Robotnik) a fin de abrir la puerta, para luego cruzarla y pisar el teletransportador que te llevará al jardín.

La Gran Carrera del Huevo

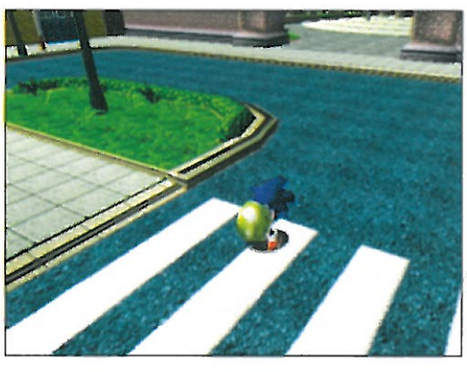
Si te vas a dedicar a la cría del Chao, lo primero que necesitas no es el último libro sobre ejercicios de respiración ni un paquete de pañales, sino un huevo. Los huevos Chao básicos parecen huevos de Pascua con puntos azules y una capucha amarilla. Puedes hallar unos cuantos desperdigados por los diversos jardines Chao, pero existen algunos huevos especiales y difíciles de encontrar que puedes usar para aumentar el pedigrí de tus razas de Chao. Si das con ellos, puedes crear auténticas bellezas. Son los siguientes, en orden de importancia:

· El Huevo de Chao Malvado

Esencial para crear un Chao que resulte un poco travieso, el Huevo Malvado sólo se puede hallar en el Egg Carrier. Dirígete a las celdas de la prisión donde Amy Rose estuvo confinada durante su aventura y salta sobre el botón que hay más cerca de la puerta para abrir la primera celda. Dentro está el huevo: el que sea negro y con unos feos puntos rojos ya indica que en su interior guarda alguna sorpresa.

· El Huevo de Chao Plateado

Para ser en teoría inusuales, los Huevos Plateados son muy fáciles de conseguir y puedes producir tantos como necesites para criar a tu Chao. Ve al pequeño lago situado enfrente de la casa de Tails en Mystic Ruin y corre hacia el lado a mano derecha del nivel del agua. Allí hay una pequeña plataforma que va al precipicio por la que debes avanzar: esto hace que del conducto de ventilación que hay muy por encima del lago salga un Huevo Plateado que cae al agua. Todo lo que tienes que hacer ahora es esperar a que flote hacia la orilla del lago para recogerlo y llevarlo al Jardín Chao más cercano.



· El Huevo de Chao Dorado

Ve al área donde Sonic se enfrentó por primera vez a Chaos Cero en Station Square y mira por la ventana de la tienda de antigüedades. ¿Ves esa piedra brillante del pedestal? ¡Es el Huevo de Chao Dorado! El problema es que cada vez que intentas hacerte con él, suena la alarma de la tienda y te quedas encerrado dentro. ¿Cómo conseguirlo? Bueno, quien haya visto En busca del arca perdida sabrá qué hacer. Al final de la calle situada fuera del edificio encontrarás una piedra en forma de huevo oculta en la hierba. Tómala y llévala a la tienda, dejándola cerca del Huevo Dorado. Quita el Huevo Dorado y pon la roca en forma de huevo en el pedestal, evitando que suene la alarma y pudiendo así marcharte con tu botín. Lo que no acabamos de entender es por qué el dueño de la tienda se queda ahí parado viendo cómo le mangas el huevo...

¡Felicidades, es un niño!

Antes de que puedas empezar a meterte en las fases avanzadas de la cría de tu Chao, necesitarás saber unos cuantos fundamentos acerca del cuidado de esas pequeñas monadas. Pon en práctica estos consejos siempre que puedas cuando no estés jugando al juego principal o cuando quieras mejorar a tu Chao: no sólo le ayudarán a hacerse grande y fuerte, ¡sino que además lo tendrás contento!

Saca al Chao de su cascarón

Para empezar a criar a tu Chao, deberás sacarlo del huevo. Hay dos maneras de llevar esto a cabo,

con distintos resultados. Puedes tomar el huevo y lanzarlo por la sala, o bien agitarlo aguantando el botón Y y moviendo el stick en alguna dirección antes de volver a ponerlo donde estaba. Mientras la primera opción parece producir un Chao algo más vivaracho, la segunda te da una criatura de temperamento más sosegado, así que elige según el tipo de personalidad que quieras para tu Chao.

Acarícialo

Si quieres desplazar a tu Chao por el jardín en el que estás o de un jardín a otro, ponte justo ante él y pulsa el botón Y para levantarlo: ésta es la mejor forma para no hacer daño a la criatura, ¡ya que todos los demás botones activan un ataque que podría matar a tu Chao! Si te apetece hacerle algún arrumaco para animarlo, mantén pulsado el botón Y cuando lo levantes y luego mueve el stick en cualquier dirección. Tu personaje alzará al Chao y lo refregará contra su cara, haciéndolo más feliz que unas pascuas. Eso sí, esperemos que te hayas puesto la antitetánica en estos últimos años...

Hora de comer

En cada uno de los Jardines Chao hay varios árboles tipo palmera que con el tiempo van desarrollando cocos. Si te acercas a uno de los árboles y aguantas el botón Y, puedes agarrarte al tronco. Entonces tira en cualquier dirección del stick y manténlo así para sacudir el árbol con todas tus fuerzas. Al final la palmera dejará caer dos cocos; si quieres más deberás pasar a otro árbol o esperar a que vuelvan a crecer. Ahora toma el coco con el botón Y y ve hacia el Chao al que hay que alimentar. Cuando toques al Chao con la comida, éste la cogerá y se pondrá a jalar hasta acabársela toda. Dar de comer a los Chao es esencial para ayudarlos a recobrar fuerzas, animarse o dormirse.

¡Salvad a los Chao!

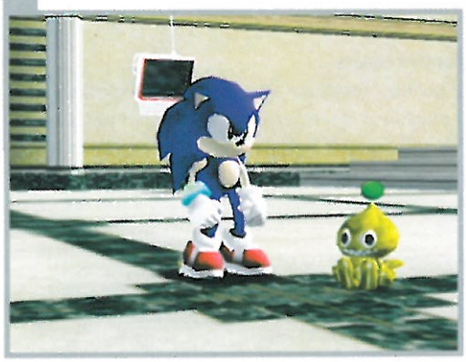
¡Hagas lo que hagas, NO ataques nunca a tu Chao! No sólo lo trastoca sobremanera, sino que si lo haces suficientes veces, ¡se recogerá en un huevo y morirá! Todo lo que cuenta como un ataque —invulnerabilidad, salto, ataques con martillo, etc.— causará un grave daño a tu Chao y podría traer efectos secundarios perjudiciales. Incluso algo tan tonto como dejar caer cocos sobre su cabeza al sacudir los árboles puede tener un efecto permanente en él, así que, por favor, ¡ten mucho cuidado!

Conoce a tu Chao

Por supuesto, la mejor forma de saber lo que quiere tu nuevo amigo es escucharlo... o al menos fijarte en cómo reacciona. La expresión de su cara, un símbolo encima de su cabeza o incluso los ruidos que emite indican cómo se siente tu Chao: ¡presta atención a estas señales y podrás saber con exactitud qué quiere!

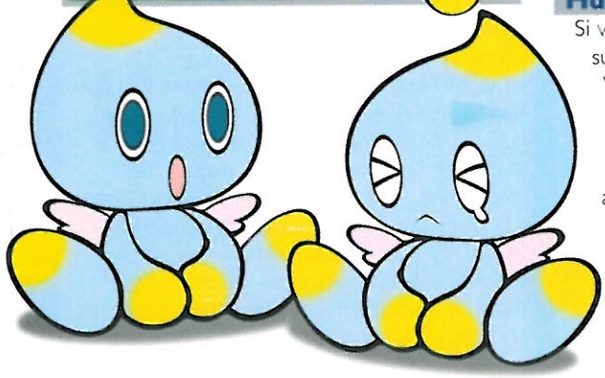
El semblante en blanco

Que no te entre el pánico si tu Chao no tiene más que un pequeño punto colgando por encima de él: esto no significa que hayas hecho algo mal, lo que sucede es que no piensa en nada en particular. Si es posible, intenta cambiar este estado jugando con él o dándole de comer cocos.



El pensador

Si un gran interrogante empieza a flotar encima de la cabeza de algún Chao, es porque tu amiguito está pensando qué hacer a continuación: también podrás deducirlo por su expresión de profunda cavilación. Tras un instante, hará algo, así que siéntate a mirar qué sucede.

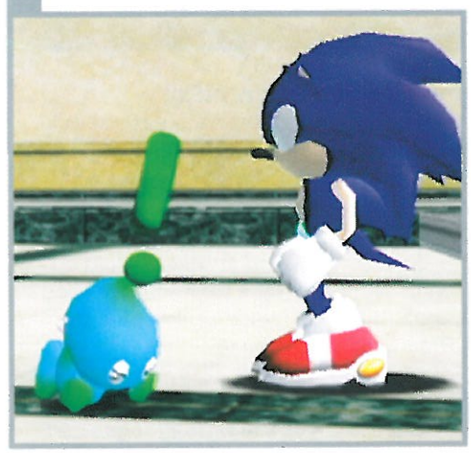


Alegría, alegría

Un Chao con un gran corazón sobre su cabeza está feliz casi hasta reventar. Puede ser que hayas hecho algo agradable para él, como alimentarlo o toquetearlo, o puede que sea feliz sin más. Sea como fuere, esto es bueno, ¡así que asegúrate de que siga así!

¡Sorpresa!

Un signo de exclamación sobre la cabeza de un Chao se puede interpretar de dos maneras, así que deberás juzgar con cuidado. O bien el Chao se ha sobresaltado por algo y puede volverse infeliz, o bien ha visto algo que quiere, en cuyo caso deberías dárselo. Si sucede esto último, normalmente el Chao también agita los brazos en tu dirección para llamar tu atención.



Huraño y gruñón

Si ves a un Chao con un gran remolino sobre su cabeza, es momento de pedir disculpas. Verás, está claro que algo has hecho para molestar a la pobre criatura y ahora está descontenta contigo. La mejor cura para esto es una fuerte dosis de cocos y arrumacos si quieres volver a caerle bien. Por supuesto, si dejas que continúe de morros, al final se tirará al suelo pataleando y chillando a pleno pulmón. Entonces deberás pasar mucho rato con él si quieres volver a ganarte su afecto...

Dormilón

Un Chao que bosteza es un Chao fatigado, así que te conviene llevarlo a la cama para que descanse un poco. Es curioso, pero tomar al Chao en brazos y tratar de acunarlo sólo parece desvelarlo más, así que no lo hagas. Lo mejor para un Chao amodorrado son los cocos (¡igual que para casi todas las situaciones, al parecer!). Dale un par de ellos para enviar a tu amiguito al país de los sueños durante un rato.

Acción especial

Hay una burrada de acciones especiales que tu Chao puede realizar en cualquier momento y que van desde bailar y cantar hasta tocar diversos instrumentos musicales, o incluso hacer un dibujo en el suelo. Todas estas acciones vienen determinadas por los distintos tipos de animales con los que mezclas al Chao al criarlo: si quieres que haga algo en particular, más te vale ir a buscar a la clase de animales adecuada, ¿no?

Habla con los animales

En tu periplo por el juego principal de Sonic Adventure, observarás que cuando matas enemigos o llegas a la gran cápsula de metal al final de algunos de los niveles, aparecen diferentes especies de animales. Si pasas por encima de ellos, puedes añadirlos a tu colección, mostrada en la parte inferior de la pantalla, aunque sólo puedes llevar hasta diez animales a la vez. Quizá pensarás que sólo sirven para hacer bonito, pero en realidad son muy útiles cuando intentas criar a tu propio Chao...

Como comprobarás al mirar tu colección de animales de la parte baja de la pantalla, algunos de estos bichos tienen a su alrededor diferentes colores. Esto se debe a que cada animal representa una habilidad distinta que posee tu Chao, así que cuando alimentes a tu mascota con los animales estos le afectarán de diversas formas. Para combinar a los animales que has salvado con el Chao de tu elección, visita el Jardín Chao en el que se halla tu Chao en desarrollo; cuando entres, todos los animales salvados se alejarán de ti y se pondrán a correr por ahí. Asegúrate de saber qué Chao quieres combinar con qué animal y luego sólo debes tomar al animal con el botón Y, para colocarlo luego delante del Chao elegido. Éste te lo quitará, lo abrazará y hará un sonido de aprobación antes de dejarlo en el suelo: el animal desaparecerá enseguida y tu Chao no sólo habrá ganado puntos que añadir a la habilidad pertinente, sino también parte de la apariencia física del animal.

El cuadro que viene a continuación te muestra exactamente qué animales se asocian a qué habilidad, así como cuántos hace falta combinar con tu Chao para que se produzca algún efecto. También hemos detallado los rasgos personales que cada animal puede conferir a tu Chao. Para comprobar este efecto, deja al Chao solo un rato y empezará a actuar por su cuenta.

Grupo amarillo

Habilidad: Nadar
Efectos en la apariencia de un Chao desarrollado: Larga púa colgante desde el cogote y se vuelve amarillo con marcas verdes.

Pingüino

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada tres.
Atributo personal Practica el patinaje sobre hielo.

Foca

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada tres.
Atributo personal: ¡Baila al son de la música disco!

Nutria

Efecto en la habilidad: 2 punto más por cada cuatro.
Atributo personal: Da brazadas de espalda en el agua.

Grupo lila

Habilidad: Volar
Efectos en la apariencia de un Chao desarrollado: Dos largas púas desde el cogote y se vuelve lila.

Loro

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada dos.
Atributo personal: Canturrea.

Pavo Real

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada dos.
Atributo personal: Se echa y posa.

Golondrina

Efecto en la habilidad: 2 puntos más por cada cuatro.
Atributo personal: Gira sobre sí mismo.

Grupo verde

Habilidad: Correr
Efectos en la apariencia de un Chao desarrollado: Desarrolla púas por la espalda, se vuelve azul... se parece a Sonic, ¿no?

Conejo

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada dos.
Atributo personal: Da volteretas hacia delante.

Canguro

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada dos.
Atributo personal: Practica boxeo con su sombra.

Ciervo

Efecto en la habilidad: 2 punto más por cada cuatro.
Atributo personal: Va dando brincos.

Grupo rojo

Habilidad: Fuerza
Efectos en la apariencia de un Chao desarrollado: Desarrolla cuernos y cola y se vuelve carmesí.

León

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada tres.
Atributo personal: Se acicala.

Elefante

Efecto en la habilidad: 1 punto más por cada tres.
Atributo personal: Va corriendo y agitando los brazos.

Gorila

Efecto en la habilidad: 2 punto más por cada cuatro.
Atributo personal: Le da al bombo.

Grupo Azul

Habilidad: Al azar entre las cuatro habilidades anteriores.
Efectos en la apariencia de un Chao desarrollado: Aleatorio entre las cuatro apariencias anteriores.

Mofeta

Efecto en la habilidad: 10 p. más tras obtener una cantidad al azar
Atributo personal: Dibuja en el suelo.

Topo

Efecto en la habilidad: 10 p. más tras obtener una cantidad al azar.
Atributo personal: Cava con una pala.

Koala

Efecto en la habilidad: 10 p. más tras obtener una cantidad al azar.
Atributo personal: Toca una trompeta.

Usando la Visual Memory

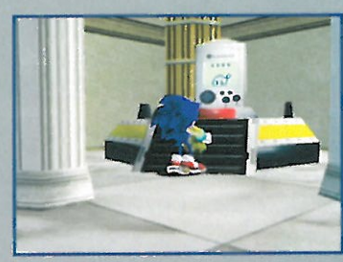
Una de las partes más interesantes en el proceso de crecimiento de tu Chao es que, si quieres que prospere y sea lo mejor posible, deberás hacer algo más que cuidarlo en los Jardines Chao. Puedes llevarlo de paseo por el campo, al bar o incluso a la cama, gracias a la maravillosa Visual Memory. Descargando el Chao en tu unidad VM, puedes llevarlo contigo a todas partes y guiarlo en diversas misiones para mejorar sus habilidades, hacer que se enfrente a otros Chao e incluso para que vea a Sonic y sus amigos. Lo que no debes olvidar es que si quieres un Chao de primera, deberás practicar bastante este tipo de cría. ¿Estás listo para pasártelo bien con tu portátil? Pues síguenos porque vamos a explicarte cada uno de los detalles básicos de la crianza de los Chao, al estilo VM...

Mételo, sácalo

Lo primero que necesitarás saber es cómo descargar tu Chao en una VM. Esto se realiza a través de los Jardines Chao y si sigues estos sencillos pasos, te resultará muy fácil tener una versión en miniatura del Chao.

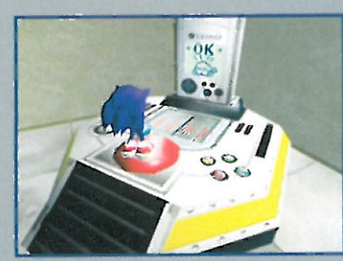
1 Asegúrate de tener una VM insertada en el pad de tu Dreamcast con unos 128 bloques de memoria libres (¡o sea, casi todo!). Si no hay espacio suficiente, no podrás poner un Chao en la VM, así que quizá debas borrar algunos archivos para que quepa.

2 Elige al Chao que quieres meter en la VM y tómalo con el botón Y. Llévalo al extraño pedestal en forma de controlador que hay en el Jardín Chao y ponte sobre el gran botón rojo de delante. Ahora baja a tu Chao para que quede en la pequeña trampilla ante ti.



3 Aparecerá una pantalla con la lista de unidades VM en las que puedes meter al Chao (podrás escoger si hay más de una VM insertada en cualquiera de los joypads de la Dreamcast). Selecciona la VM en la que te gustaría jugar con tu Chao y pulsa el botón A.

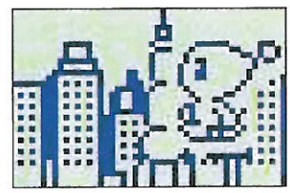
4 Tras un breve periodo, el Chao desaparecerá en el controlador y reaparecerá en tu VM, en el pedestal del controlador saldrá 'OK' para indicarte que la transferencia se ha realizado correctamente. ¡Ya puedes quitar la VM y jugar con tu Chao todo lo que te apetezca!

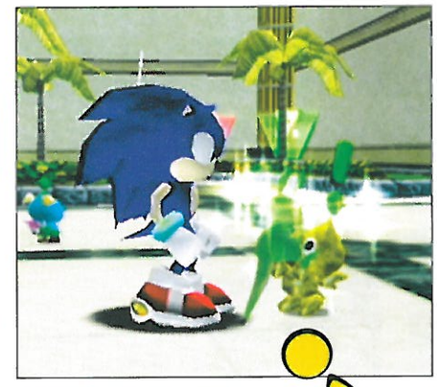


5 Para sacar un Chao deberás seguir un proceso similar: ponte en el botón del pedestal sin colocar a un Chao en la trampilla y aparecerá una lista de los Chao extraíbles, si es que hay alguno. Sólo has de elegir al Chao que quieres sacar y en unos instantes aparecerá ante ti. Recuerda que ésta es la única forma de deshacerte de la información de un Chao guardada en una unidad VM, ya que no se puede borrar mediante métodos convencionales.

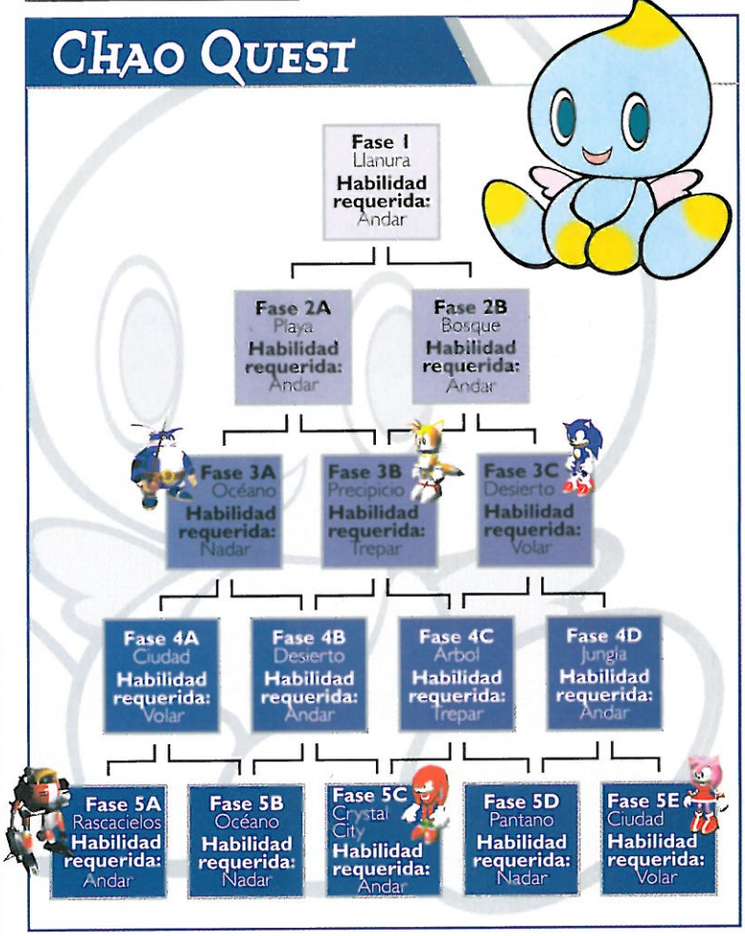
Trabaja, descansa y juega

Una vez que has situado al Chao en tu VM, es momento de empezar a disfrutar con sus aventuras. El objetivo del juego es ayudar a tu Chao a desarrollar sus habilidades mientras se abre paso por el itinerario de las fases que componen la misión: hay quince a elegir en total, pero sólo se usan cinco por misión. Te hemos preparado un cuadro para mostrarte qué habilidad exacta debe poner en práctica tu Chao en cada fase; sin embargo, dominar esa habilidad concreta no significa que la fase de la misión vaya a terminar antes. A lo largo de alguno de los diferentes itinerarios, tu Chao llegará a conocer a alguno de los amigos de Sonic, ¡o quizá incluso al puerco espín azul en persona!





Chao Quest



Sé mi guía

Para ayudar a tu Chao a emprender su misión, pon la VM en el modo Juego (pulsando el botón Mode hasta que salga un as de picas) y luego dale al botón A. Cuando aparezca la pantalla de título, pulsa juntos los botones A y B y te lanzarás a la aventura de tu vida (o la del Chao, al menos). La mayor parte del tiempo puedes dejarlo a su bola mientras va andando, pero en ciertos momentos deberás ayudarlo a salir de una situación; un ruido te indicará que debes hacer algo. Aquí tienes una guía de lo que podría pasarle a tu amiguito...

1 Si tu Chao deja de andar sin más, se sienta en un balón de playa, se duerme o se asusta por algo en sus viajes, sólo necesita algo de ánimo para seguir adelante. Pulsa el botón A para que se ponga de nuevo en marcha.

2 Si se encuentra un cofre por el camino, deberás elegir entre las tres cajas para decidir qué es lo que sacará de él. Podría ser bueno, podría ser malo: ¡hasta que no escojas no lo sabrás!

3 Tal vez aparezca un mensaje en pantalla diciéndote que tu Chao es feliz, que ha hecho bien algo en particular o que se está formando como es debido. Para pasarlo, pulsa el botón A hasta que desaparezca.

4 Una imagen de un Chao parado junto a un poste indicador significa que ha llegado al final de su misión actual y que ahora debe escoger en qué dirección ir. Puedes hacer tú mismo la elección entre las dos opciones en pantalla o dejar que el Chao elija por sí solo... ¡aunque puede que a veces tome la decisión equivocada!

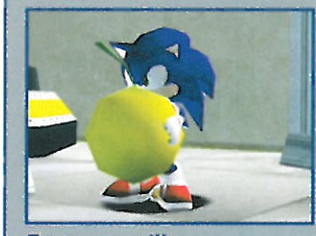
5 Si aparece un gran símbolo '?!' en pantalla, ¡es momento de luchar! Cuando empiece la pelea, habrá una hilera de cajas a lo largo de la parte inferior de la pantalla, con los dos Chao encima, así como sus respectivas energías (tu Chao siempre está a la derecha). El Chao que balancea el puño es al que le toca atacar: si es el tuyo, ¡tienes la posibilidad de atizar al otro! Todas las cajas quedarán oscurecidas salvo una: el número de cajas claras aumenta según la fuerza de tu Chao (si posee una fuerza de 200 o superior, habrá dos cajas claras; con 400 serán tres cajas claras, y así sucesivamente). Para atacar debes detener el cursor que se mueve sobre la caja clara; si aciertas endosarás un golpe, pero si fallas te caerás de bruces. Los Chao se turnan para atacar, y el último en pie es el ganador.

¿Una partidita?

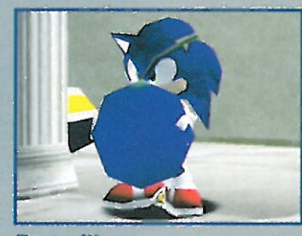
Una de las maneras seguras de conseguir golosinas con las que potenciar las habilidades de tu Chao es jugar a la tragaperras del menú de Misión (aparece al pulsar el botón A). Cuando empieces la partida, verás una pantalla que contiene seis parejas de frutas en varias posiciones. Entonces la pantalla se pondrá en blanco y tendrás tres oportunidades para intentar reunir las parejas recordando dónde estaba cada una de las diferentes frutas. Requiere un poco de práctica, pero si puedes recordar dos de las frutas que parecen similares, no las confundirás. Cuantas menos veces te equivoques, mayor será la recompensa, pero si fallas en tres ocasiones, no obtendrás nada más que un Chao muy decepcionado.

Frutas varias

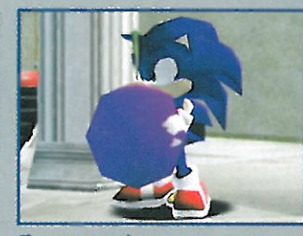
La principal manera de desarrollar las habilidades de tu Chao en la VM es alimentarlo con distintas clases de frutas, conseguidas tras jugar a la tragaperras, ganar combates o abrir cofres. Cada fruta hace prosperar al Chao en un campo en particular, y cuanta más le des de comer, mayor será la mejora en sus habilidades. Y lo que es mejor, la fruta que sobre tras una misión, pasa a la siguiente aventura y si sacas al Chao de la VM mientras aún le queda fruta, ¡ésta saldrá con él y podrás dársela a otros Chao! Para dar de comer una fruta a tu mascota, haz aparecer el menú de Misión con el botón A y luego selecciona el menú de ítems: éste te dará una lista de las frutas disponibles que puedes ofrecer a tu amigo. Consulta nuestra guía acerca de las diversas frutas del juego para que te ayude a decidir con qué debes nutrir a tus bebés para mejorar las áreas en las que andan flojos. Las condiciones te indican si debes realizar una acción especial para conseguir la fruta; sin embargo, todas las frutas se pueden hallar al azar en los cofres.



Fruta amarilla
Habilidad afectada: Nadar (4 puntos más).
Condiciones para conseguirla: Ninguna.



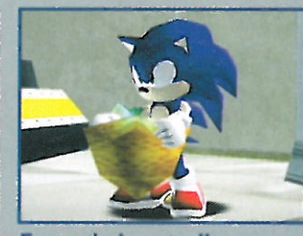
Fruta lila
Habilidad afectada: Volar (4 puntos más).
Condiciones para conseguirla: Ninguna.



Fruta verde
Habilidad afectada: Correr (4 puntos más).
Condiciones para conseguirla: Ninguna.

Fruta roja
Habilidad afectada: Fuerza (4 puntos más).
Condiciones para conseguirla: Ninguna.

Fruta de la prisa
Habilidad afectada: Te hace atravesar más rápido la fase actual de la misión.
Condiciones para conseguirla: Lograr una ronda perfecta en el juego de la tragaperras.



Fruta de la estrella
Habilidad afectada: Ralentiza el cursor en tu siguiente pelea.
Condiciones para conseguirla: Lograr una ronda perfecta en el juego de la tragaperras.

Fruta Chao
Habilidad afectada: Todas las habilidades (4 puntos más).
Condiciones para conseguirla: Lograr una ronda perfecta en el juego de la tragaperras.

Fruta del corazón
Habilidad afectada: Recupera todos los puntos de salud.
Condiciones para conseguirla: Lograr una ronda perfecta en el juego de la tragaperras.

Fruta aleatoria
Habilidad afectada: Hace a tu Chao muy infeliz.
Condiciones para conseguirla: ¡Haz algo malo!

Los esquivos emblemas de Sonic

Como ya debes saber de sobras a estas alturas, acabar un juego no consiste únicamente en llegar al final. Sonic Adventure te anima a continuar jugando brindándote la posibilidad de recoger los emblemas de Sonic. Seguro que has visto estos ítems si has completado la aventura de alguno de los personajes. Hay 130 emblemas repartidos por todo el juego y conseguirlos no es moco de pavo, ni mucho menos. Para obtener cada emblema deberás terminar todos los niveles controlando a cada uno de los personajes y cumpliendo ciertos requisitos. ¿Te crees a la altura del desafío? ¡Entonces sigue nuestra guía para hacerte con los 130 emblemas y convertirte en un auténtico maestro de Sonic!

Emblemas ocultos en el juego

Hay cuatro emblemas ocultos en algún lugar de cada una de estas áreas. Aunque muchos se ven con facilidad, puede que necesites ser un personaje en concreto para llegar al lugar donde se encuentran. Mira dónde está cada uno antes de elegir a la persona (o puerco espín) adecuada para el trabajo, y ¡ve a por él!

Station Square

Emblema A: Entra en la hamburguesería cercana al lugar donde Sonic vio a Chaos por primera vez. Está cerca de una de las mesas: cualquiera de los personajes puede conseguirlo.

Emblema B: Tras la esquina del Casino hay un pequeño callejón. Mira hacia arriba en el lugar donde se encuentra el Snowflake Crystal y verás el emblema: usa a Knuckles para trepar o a Tails para subir volando a por él.

Emblema C: Oculto entre la hierba a la salida de Sonic de la Speed Highway (donde viste a Chaos por primera vez) está uno de los emblemas. Usa el golpe de cola de Tails para segar las briznas y revelar su escondite.

Emblema D: Corre a la estación del tren y ponte junto a las escaleras. Gírate y ponte de cara a las puertas. El emblema cuelga sobre las puertas en su propio estante, así que deberás trepar a la plataforma principal con Knuckles y luego saltar hacia delante y flotar para hacerte con él.

Mystic Ruin

Emblema A: Para conseguir este emblema debes correr por la sección de la jungla hacia Mystic Ruin. Corre al otro lado y por debajo de uno de los árboles caídos para hallar el emblema oculto debajo.

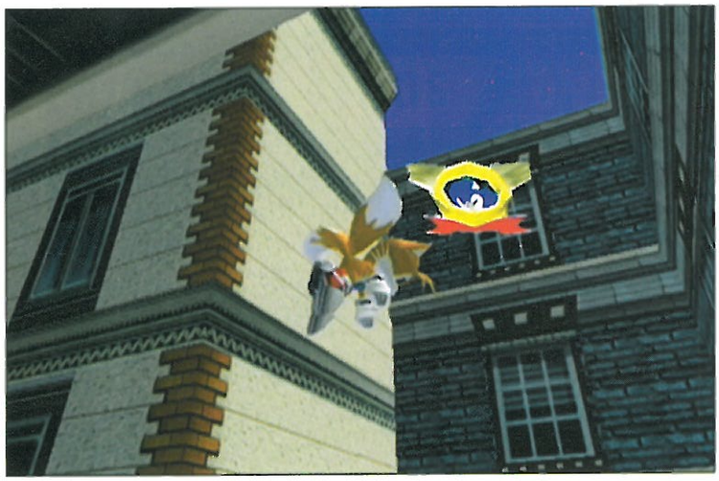
Emblema B: Hay un árbol hueco cerca de la cabaña de Big el gato en la jungla. Usa a Knuckles o Tails para subir lo suficiente y toma el emblema de las ramas que hay cerca de la copa.

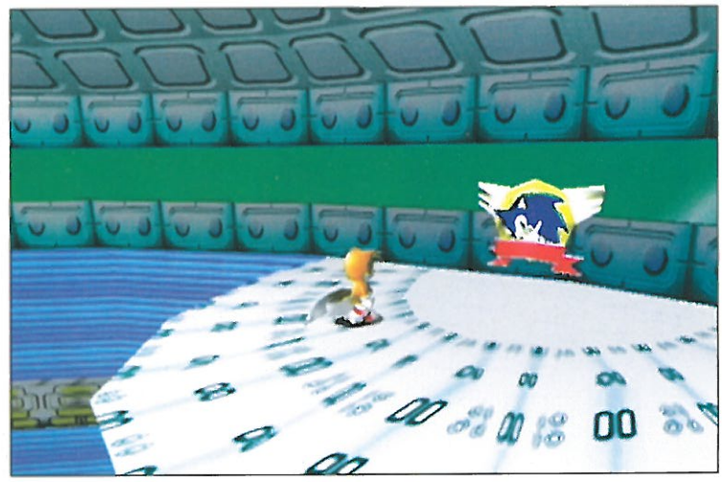
Emblema C: Corre detrás de la casa de Tails y mira por encima del agujero para ver el emblema en una plataforma. Usa a Knuckles y ve flotando para recogerlo.

Emblema D: Todavía con Knuckles, ve al puente que conduce a la Isla Flotante y salta por el lado de la izquierda: el emblema está suspendido en el aire, así que flota hacia él para agenciártelo antes de trepar de vuelta a lo alto del precipicio.

Egg Carrier

Emblema A: Cuando te hayas infiltrado en el dormitorio del Dr. Robotnik, pisa el botón para





hacer que su cama se abra. El emblema está entre sus almohadas. Tómalo y lárgate antes de que vuelva...

Emblema B: Mira la piscina del Egg Carrier, pero no te pongas a nadar. En vez de eso, súbete al trampolín y da un brinco hacia la plataforma elevada donde se encuentra el emblema. Lo mejor es usar a Tails para ganar algo de altura si no te sale bien el salto.

Emblema C: Asegúrate de que las alas del Egg Carrier estén extendidas pulsando el botón que hay debajo de la silla de la cabina. Corre ahora por la plataforma y pulsa el siguiente botón para hacer venir el automotor: salta dentro y ve en él hasta el final de la nave. Salta al cañón del final para abrir de un tiro las cajas grandes y hallar dentro el emblema.

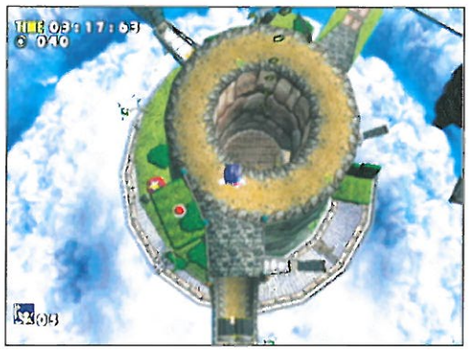
Emblema D: En lo alto del disco giratorio situado en medio de la cubierta está el último emblema: eso sí, subir lo bastante alto para llegar hasta él es bastante difícil. Prueba a usar a Knuckles para trepar por los lados de la torre, o utiliza a Tails para subir volando.

Emblemas de los personajes

Cada personaje debe recoger un total de tres emblemas en cada nivel y un último emblema especial. Conseguirlo no es tan fácil como parece: hay muchos requisitos diferentes que cumplir para recoger los emblemas, así que deberás jugar varias veces a todos los niveles si quieres encontrarlos todos.

Sonic

Emblema C: Terminar el nivel.
Emblema B: Terminar el nivel con más de 50 anillos.
Emblema A: Terminar el nivel dentro del tiempo límite.
Emblema especial: Terminar la aventura de Sonic.



Los tiempos límite del emblema A para cada nivel son:

Emerald Coast

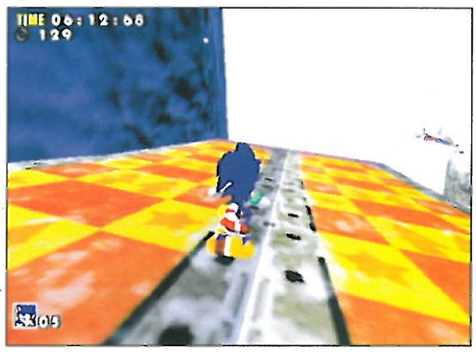
Tiempo límite: 2 minutos
Es un tiempo difícil de superar incluso cuando sabes la ruta que debes tomar. Usa a menudo el Spin Dash Attack para pasar volando la mayor parte del nivel. Asegúrate de tomar las Zapatillas de Alta Velocidad situadas en lo alto de la pared al correr por la sección que hay justo después del faro y pasa a todo trapo por la caverna de arriba a la izquierda al final de la misma sección. Usa además el atajo situado justo después del tirabuzón que gira tres veces; en la rampa vertical que sigue al tirabuzón, usa el Spin Dash Attack y toca los rulos de velocidad mientras tiras a la derecha el stick. Deberías volar hacia la derecha y recortar una buena parte del nivel antes de usar el resorte al final de la isla para saltar a la recta de antes de la meta.

Windy Valley

Tiempo límite: 3 minutos
Usa repetidas veces tu Homing Spin Attack desde el saliente más alto cerca de la salida para saltarte toda la primera sección del nivel y llegar al tornado en un tiempo récord. Cuando saltes entre las plataformas del tornado, tira a la derecha para ponerte más rápido en los cojinetes de salto múltiple y luego otra vez a la derecha para tocar el último muelle al primer intento. Lo más importante es que no dejes de correr e intentes mantenerte en el centro de los senderos de velocidad mientras te abres camino hacia la salida. Trata de ponerte en el sendero superior que discurre alrededor de la torre ventosa para evitar las bolas de pinchos y demás peligros.

Casinopolis

Tiempo límite: 5 minutos
Aquí necesitarás 500 anillos enseguida, así que en vez de recogerlos, ¿por qué no hacer alguna que otra trampa? Ve a cualquiera de las mesas de pinball y deja que caigan todas las bolas de forma que acabes en las alcantarillas. Sigue el camino que hay aquí, usa la ruta a mano izquierda en la primera sala con ventilador y luego ve por el camino que hay todo recto en la segunda sala para hacerte con un montón de anillos. Descárgalos todos en la sala de recolección. Haz esto dos veces y terminarás el nivel con tiempo de sobra.



Ice Cap

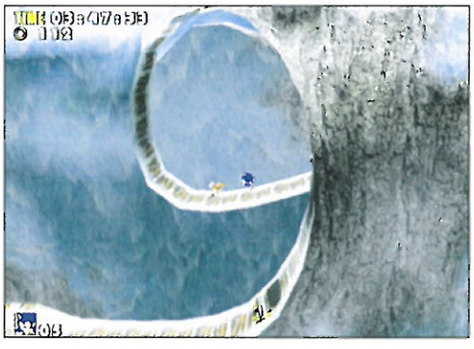
Tiempo límite: 4 minutos
Justo en la salida puedes ahorrarte la primera parte de la montaña tirándote al fondo y usando el Light Speed Dash para pasar zumbando sobre la hilera de anillos junto al saliente elevado. Desde aquí, utiliza las plataformas impulsoras y ve saltando para despejar la sección inicial en menos de 30 segundos. Al entrar en la siguiente sección, tira hacia delante para caer bajo el saliente en el que empezaste y ahorrarte un par de muelles. También puedes recortar algún tiempo yendo por los saltos de los carámbanos lo más rápido posible, así como usando el Spin Dash Attack para subir las cuestas empinadas. Asegúrate de pasar por todas las rampas naranjas que puedas durante la fase del snowboard: no sólo fardas haciendo posturitas, sino que consigues un aumento enorme de velocidad.

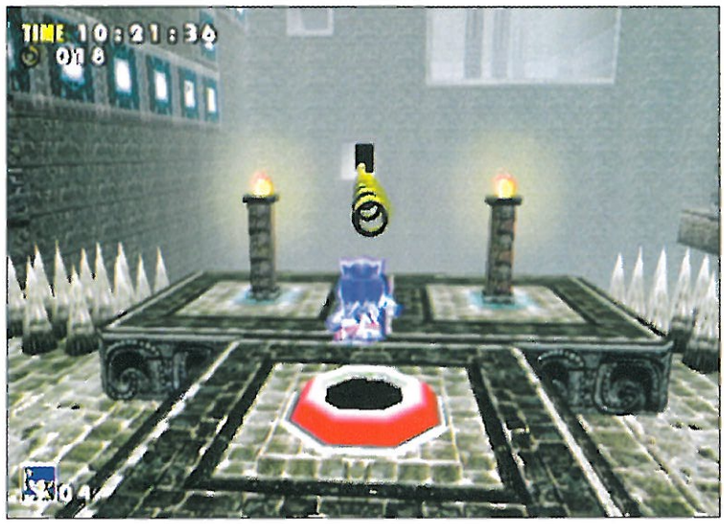
Twinkle Park

Tiempo límite: 3 minutos
Como ya debes saber, lo mejor es intentar mantenerse lejos de las paredes y pasar por todas las rampas de velocidad en la sección del vehículo flotante. Necesitas un tiempo de entre 35 segundos y un minuto en esta zona para tener alguna posibilidad de éxito. Con el objetivo de llegar al final a tiempo, deberás tomar otro atajo: para ello, no te tires al agujero del final de la montaña rusa; tira a la derecha el stick cuando se detenga y acabarás en el área de atraque. Vuelve por donde vino la montaña rusa y cruza de un salto para recortar una gran porción del nivel. Luego toma la ruta superior por medio de las agujas de los tejados para llegar a la meta a tiempo.

Speed Highway

Tiempo límite: 2 minutos 30 segundos
Cuando corres por la autopista principal, hay una pared vertical por la que debes encaramarte:



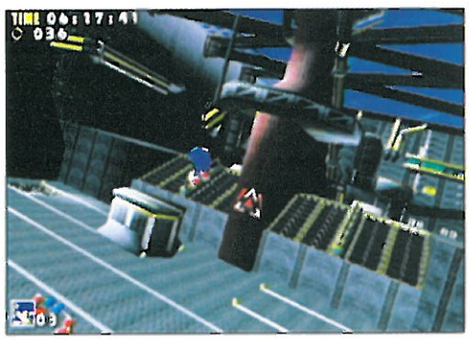


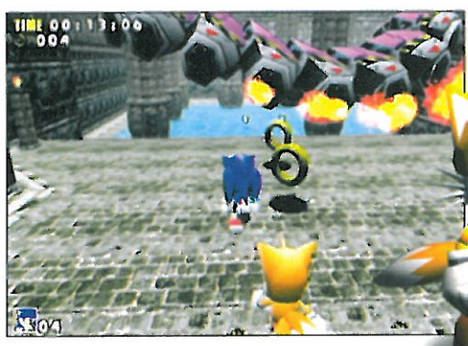
procura no caer y sube corriendo lo más alto que puedas sin tocar las barreras para llegar a un atajo la mar de apañado situado hacia la mitad del nivel. Toma las rutas superiores en el resto de la autopista y, una vez estés en el área de la ciudad, no te separes de los tejados para ahorrarte todas las curvas amplias. Dirígete a la fuente del final para dar un gran salto hacia la meta.

Red Mountain

Tiempo límite: 3 minutos

Hay un par de rutas posibles a través de la Montaña Roja, aunque te va a llevar unos cuantos intentos conseguir el emblema. La mayoría de veces puedes dejarte llevar al caer desde el cohete para acabar en un área distinta a la que se suponía que debías llegar, consiguiendo por lo general algunos segundos extra de sobra. Aparte de eso, ten los ojos bien abiertos para controlar cualquier salto rápido que puedas dar hacia secciones distintas y ten cuidado con los enemigos que pueden bajar flotando desde arriba.





Sky Deck

Tiempo límite: 5 minutos

Puedes saltarte una pequeña sección de la primera zona dando un brinco desde el balcón alto situado ante las rampas sinuosas con bolas de pinchos: asegúrate de caer bien en la plataforma de debajo o estarás un buen rato cayendo. No esperes a que los pilares miren en la dirección adecuada antes de saltar: salta y déjate llevar en tu caída para apurar algunos segundos más. Por último, llega lo más lejos que puedas en la segunda sección antes de que la cubierta empiece a inclinarse. Usando las escaleras pierdes un tiempo precioso, así que cuanto más lejos llegues más tiempo te ahorrarás.

Lost World

Tiempo límite: 4 minutos 30 segundos

En esta fase lo más importante es pasar por la sala de la serpiente lo más rápido posible. Esperar a que vuelva la serpiente es para morirse de asco, así que intenta encontrar una ruta decente con la que siempre estés en movimiento; no olvides que puedes correr en dirección contraria a la que va la serpiente para cruzar la sala. Cuando subas por los paneles de las vidrieras de la siguiente sala, procura moverte siempre y no te caigas o jamás lo conseguirás. Quizás prefieras correr por lo alto de los paneles si crees que eres lo bastante bueno, ya que te ahorrarás algún tiempo.

Final Egg

Tiempo límite: 4 minutos 30 segundos

Aquí no hay atajos de verdad, así que procura moverte sin parar e intenta que no te acierten demasiadas veces o no vas a lograrlo. Ignora todas las bonificaciones y dirígete sin más a la salida; intenta pasar por los ascensores flotantes lo más rápido posible.

Miles 'Tails' Prower

Emblema C:
Llegar el primero al final del nivel.

Emblema B:
Llegar el primero al final del nivel con más de 50 anillos.

Emblema A:
Llegar otra vez el primero al final del nivel.

Emblema especial:
Terminar la aventura de Tails.

Los emblemas de Tails no son demasiado difíciles de conseguir, ya que tus objetivos son los mismos que debes cumplir en el juego en sí. Si es posible, intenta hacer buen uso de los anillos impulsores para mantenerte por delante del oponente: las fases que tienen lugar en el Sky Deck y en la Speed Highway son dos buenos ejemplos. Si te pegas a la ruta principal es probable que te adelanten, ¡o sea que no lo hagas!

Knuckles el equidna

Emblema C:
Hallar los tres fragmentos de esmeralda.

Emblema B:
Hallar los tres fragmentos de esmeralda más rápido que cuando conseguiste el emblema C.

Emblema A:
Hallar los tres fragmentos de esmeralda en menos de un minuto.

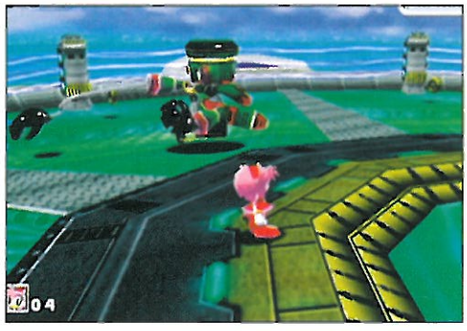
Emblema especial:
Terminar la aventura de Knuckles.

Encontrar todos los fragmentos de esmeralda no es demasiado difícil si te conoces todos los trazados del nivel y los posibles sitios donde podría estar cada uno, pero asegúrate de poseer la Shovel Claw por si debes escarbar a por alguno. El mayor problema se da cuando debes hallar todos los fragmentos en menos de un minuto: como la ubicación de cada fragmento es aleatoria, ¡no hay forma de saber rápidamente dónde podrían estar todos! La manera más fácil consiste en ser un poco listillo y hacer trampa. Invierte algún tiempo deambulando por ahí mientras intentas dar con el primer fragmento mediante el radar, pero cuando lo encuentres, ¡NO LO TOQUES! En vez de eso, pausa el juego y elige "Volver a intentar" ("Retry"; asegúrate de que te quedan algunas vidas para poder hacerlo), corre luego por el nivel y recoge el primer fragmento lo más rápido posible, teniendo en cuenta que ahora

sabes dónde está. Cada fragmento actúa como punto de grabación del nivel, de modo que ahora puedes ir en busca del siguiente antes de volver a darle a "Retry" y correr después hacia ese fragmento, etc. Ve haciendo esto y tendrás los tres fragmentos en menos de un minuto.

Amy Rose

Emblema C:
Llegar al globo al final del nivel.
Emblema B:
Llegar al globo con más de 50 anillos.
Emblema A:
Llegar al globo por debajo del tiempo límite.
Emblema especial:
Terminar la aventura de Amy Rose.



Los límites de tiempo para cada nivel son:

Twinkle Park
2 minutos

Hot Shelter
6 minutos 30 segundos

Final Egg
2 minutos 30 segundos

Teniendo en cuenta que gran parte de los niveles de Amy son los mismos que los de Sonic, no debería costarte demasiado pasarlos sin rebasar el tiempo límite. Si en cualquier momento crees que Zero va a apuntarte o agarrarte, gírate y dale un buen porrazo con el martillo: con eso debería dejarte en paz durante un rato.

Big el gato

Emblema C:
Atrapar a tu rana mascota.
Emblema B:
Pescar un pez que pese más de 1.000 g. antes de atrapar a tu rana.
Emblema A:
Pescar un pez que pese más de 2.000 g. antes de atrapar a tu rana.
Emblema especial:
Terminar la aventura de Big el gato.

El truco para pescar los mayores peces cuando vas tras los emblemas está en asegurarte de llevar los cebos más apetecibles. Cuantos más cebos hayas recogido en la aventura principal (hay cuatro en total), mayor será el pez que aparecerá en cada uno de los niveles. Recuerda que cuando intentes agarrar un pez debes tener paciencia y no confiarte demasiado: si un pez descomunal empieza a tirar para irse, no luches con él con demasiada fuerza o el sedal se partirá. Algunos de los mayores peces se alejarán hasta 30 metros antes de que tengas opción a ir cobrando el sedal, así que tómate tu tiempo y ve despacio. No hay sitios en particular donde los peces sean más grandes, pero no debería costarte mucho verlos... después de todo, son más grandes que los demás, ¿no?

E-102 Gamma

Emblema C:
Terminar el nivel.
Emblema B:
Terminar el nivel con más de 50 anillos.
Emblema A:
Terminar el nivel sin rebasar el tiempo requerido.
Emblema especial:
Terminar la aventura de E-102.

Los tiempos para cada uno de los niveles de E-102 son:

Final Egg
2 minutos 30 segundos

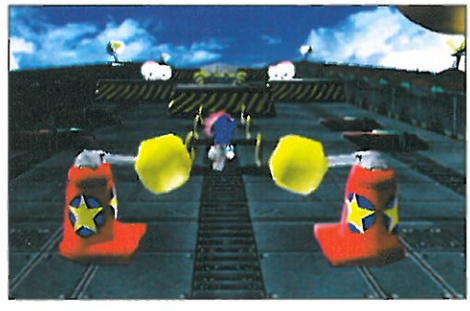
Emerald Coast
3 minutos

Windy Valley
2 minutos 30 segundos

Red Mountain
3 minutos

Hot Shelter
3 minutos

Si quieres tener alguna posibilidad de superar los niveles (aparte del primero) con tiempo de sobras suficiente para ganarte el emblema, deberás dominar el método de apuntar a múltiples blancos para matar a los enemigos. Cuantos más enemigos te cargues a la vez, más segundos se añadirán a tu tiempo actual, así que apunta y suelta una salva de tiros antes de que tu sistema de blancos se quede sin potencia.



Super Sonic

Emblema especial:
Terminar la aventura de Super Sonic.

Super Sonic sólo tiene un objetivo en el juego: ¡eliminar a Perfect Chaos antes de que lo destruya todo! Es probable que éste sea uno de los últimos emblemas que consigas, así que si logras hacerte con él, ya puedes considerarte un campeón de Sonic.

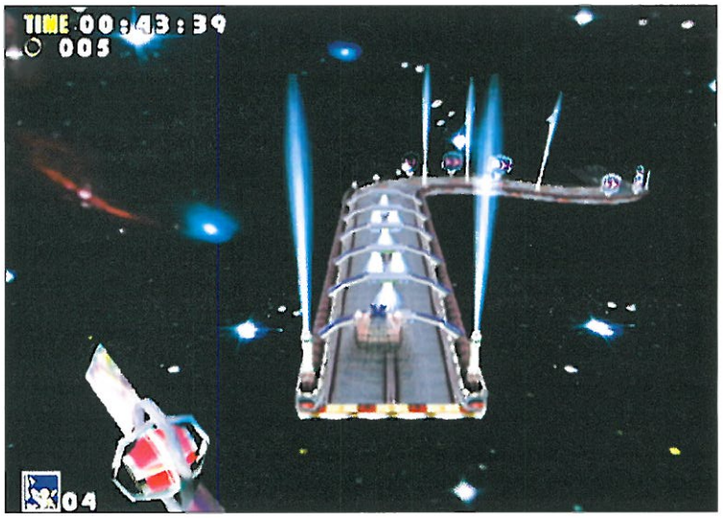
Emblemas de los minijuegos

A medida que avanzas en el juego, puedes acceder a una variedad de minijuegos a los que podrás volver por medio del menú de emblemas que aparece al comenzar una nueva partida. A fin de hacerte con los emblemas que esconden, deberás jugar y completar el nivel o bien batir ciertos récords: mientras que algunos son fáciles, para otros hace falta practicar bastante.

Sky Chase Act One

Personajes disponibles: Sonic y Tails.
Emblema B: Terminar el nivel.
Emblema A: Batir el récord (8.000 puntos).

Llegar al final del nivel es una tarea bastante fácil, siempre que no te alcancen demasiados misiles o pilotos kamikazes. Superar la puntuación máxima ya es harina de otro costal: no sólo te hará falta un promedio de aciertos del 90 por ciento, sino que deberás acertar a los misiles que vienen a por ti, así como a las torretas de misiles. Hay dos métodos de disparo: pulsa el botón como un loco para disparar tiros rápidos, o bien aguántalo para iniciar el proceso de fijación de blancos. Cuando la mira se pose sobre un enemigo que venga hacia ti lo fijarás y lo único que tendrás que hacer será soltar el botón para disparar un tiro rastreador. Es posible apuntar a múltiples enemigos, así que hazlo a menudo y usa la técnica de fuego rápido si necesitas eliminar una gran concentración de naves en un breve espacio de tiempo.



Sky Chase Act Two

Personajes disponibles: Sonic y Tails.
Emblema B: Terminar el nivel.
Emblema A: Batir el récord (9.000 puntos).

Una vez más, abrirse paso entre las tropas del Dr. Robotnik no es lo difícil: lo chungo es superar los 9.000 puntos necesarios para tumbar el récord. Juega un par de veces para hacerte una idea del lugar por donde vienen la mayoría de enemigos y luego usa el método de fijación de blancos para cargártelos antes de que puedan dañarte o pasarte. Es difícil, pero se puede hacer, así que sigue intentándolo y al final lo conseguirás.

Sand Hill

Personajes disponibles: Sonic y Tails.
Emblema B: Llegar al final del recorrido.
Emblema A: Batir el récord (10.000 puntos).

Para llevarte el emblema de este minijuego, quizá el más difícil de conseguir, te vas a tirar un buen rato. ¿10.000 puntos? ¿Haciendo surf por la arena? La mecánica es similar al minijuego del snowboard, donde debes pasar a través de las puertas. Cada vez que cruzas una, el multiplicador de puntuación aumenta en uno. Si te saltas muchas puertas o tardas demasiado en llegar a la siguiente, el multiplicador se pondrá a cero y tu puntuación será bastante penosilla. La única diferencia entre este nivel y el de la nieve es que si quieres tener alguna posibilidad de conseguir los 10.000 puntos requeridos, ¡no te puedes dejar atrás ni una puerta! Cuando llegues al fondo deberías tener el multiplicador de puntuación por encima de 30, así que intenta aprenderte la ruta precisa para ello. Sonic y Tails tienen trazados distintos y, aunque Tails es algo más fácil de manejar, el recorrido de Sonic te muestra una pauta más clara, así que te sugerimos que utilices al puerco espín aquí.

Hedgehog Hammer

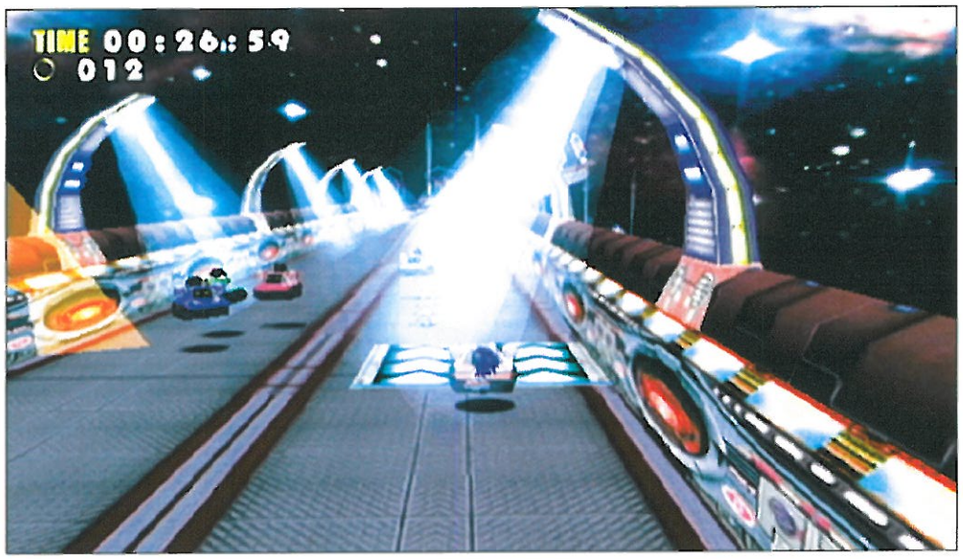
Personajes disponibles: Amy.
Emblema B: Superar el récord.
Emblema A: Superar tu récord para conseguir el emblema B.

Para obtener algunos emblemas más, debes jugar a Hedgehog Hammer (Dale al puerco espín), tal como hiciste durante la aventura de Amy para obtener la Warrior Feather. Como antes, ten los ojos bien abiertos para pillar las cabezas de Super Sonic que salen del suelo, ya que te procuran 500 puntos. No olvides que las de Robotnik te quitan 200, así que intenta no golpearlas.

Twinkle Circuit

Personajes disponibles: Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big y E-102.
Emblema B: Terminar la carrera.
Emblema A: Batir el mejor tiempo.

Ganar este emblema es pan comido. Teniendo en cuenta que algunos personajes son más rápidos que otros, te recomendamos usar a Sonic, Knuckles o incluso Big el gato para batir el récord. La mejor forma de ganar es situarte siempre que puedas en el centro del circuito y tomar las curvas con la mayor suavidad posible. Para ello, usa la técnica del derrape: ve a velocidad punta y, si crees que te acercas demasiado al muro exterior, afloja el acelerador para superar la curva efectuando un giro algo más cerrado. Esto resulta especialmente útil en la última curva de 90 grados, si es que te atreves a coger la suficiente velocidad para salir despedido del final y agarrar la cápsula de anillos que cuelga por encima de la pista.



UN DÍA EN LAS CARRERAS

Para conseguir los cinco últimos emblemas del juego, deberás participar en las famosas carreras de los Chao. Quien haya jugado a Final Fantasy VII ya conocerá las competiciones de Chocobos, donde criando y educando a estas criaturas se obtiene un mayor éxito en las carreras. Con los Chao deberás seguir una táctica similar. Por supuesto, si quieres tomar parte en las competiciones, deberás poseer un Chao propio, pero seguramente ya sabrás cómo hacerlo si has consultado la sección de La cría de los Chao de esta guía.

Preparados...

Vale, si has empollado a tu Chao ya estás listo para correr. A fin de entrar en la competición, visita el Jardín Chao (Chao Garden) de Station Square usando el ascensor del hotel. Corre luego al fondo del jardín y cruza el grupo más grande de puertas dobles para entrar en la sala de admisión de las carreras de los Chao. Salta al gran botón rojo (señalado con la palabra "Entry") para acceder al menú principal de inscripción.

Listos...

El menú tiene tres opciones a elegir. La primera es la Carrera de los Chao y es la opción más importante: cuando la selecciones, competirás en las carreras en pos de los emblemas. La siguiente es la Carrera de Práctica, donde enfrentas a tu Chao a otros con habilidades parecidas para comprobar cómo evoluciona tu criatura. Por último, la tercera opción es la Inscripción Múltiple y se puede usar para apuntar a más de uno de tus Chao en una carrera, aunque ganar aquí no te proporcionará ningún emblema. Para empezar, escojamos la Carrera de Práctica, que hace aparecer una serie de joyas, cada una de las cuales representa una carrera distinta.

The Pearl Race (La Carrera de la Perla)

Una carrera con balón muy sencilla. El Chao debe empujar la pelota de playa por el trazado hasta la línea marcada antes de volver corriendo a la meta.

The Amethyst Race (La Carrera de la Amatista)

La carrera elemental de fondo. El Chao debe correr por un trazado serpenteado que tras la salida pasa por lo alto de un precipicio y sube por la falda de una montaña antes de llegar a la meta. Hay una división en el circuito por el que pueden pasar los Chao: este camino alternativo conduce a un breve vuelo hasta una laguna que hay que pasar a nado.

The Sapphire Race (La Carrera del Zafiro)

Pone a prueba diversas habilidades del Chao pero sin resultar demasiado complicado. El Chao debe correr por una recta larga que se empina en algunas ocasiones antes de trepar un poco por la cara de un precipicio. Otro recorrido por la cima del risco precede a un vuelo hacia el lago de debajo, por lo que hay que cubrir una cierta distancia a nado para llegar a la meta.

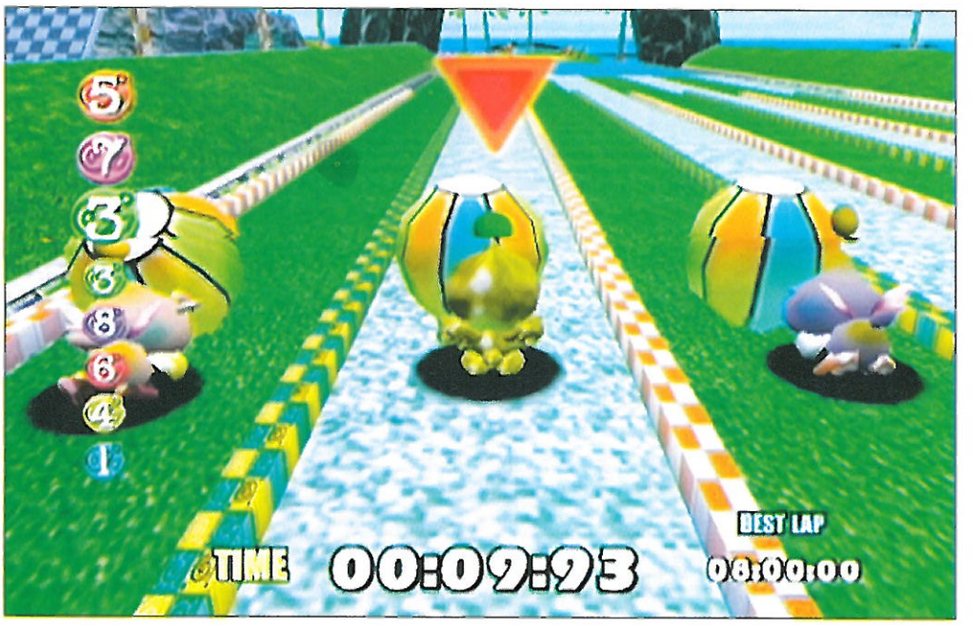
The Ruby Race (La Carrera del Rubí)

La competición de 100 metros libres. Aparte de una breve carrera desde la salida y hacia la meta, esta carrera sólo pone a prueba las habilidades acuáticas de tu Chao. Un buen arranque desde los tacos de salida hará que los problemas de adelantar en el agua no afecten a tu corredor.

Si logras ganar todas estas carreras, accederás a una quinta carrera especial en el menú de Práctica en la que te costará bastante ser campeón.

The Emerald Race (La Carrera de la Esmeralda)

La carrera de obstáculos definitiva. El Chao deberá correr primero por una recta y usar su fuerza para hacer caer un coco de un árbol y comérselo. Luego viene una larga travesía por la falda de la montaña que conduce a una recta llena de cuestas. Después subirás hasta la pared de un precipicio por el que deberás trepar. A otro largo tramo le sigue un breve vuelo hacia el agua. Tras nadar un rato largo llegarás a la meta. ¡Uf!



UN DÍA EN LAS CARRERAS

En un principio, lo mejor será elegir la sencilla Carrera de la Perla y ver cómo se desenvuelve nuestro Chao. Una vez que hayas escogido la carrera, debes seleccionar al Chao que va a competir: los cuatro símbolos en pantalla representan las distintas zonas en las que puedes alojar a tu Chao, desde la Visual Memory de tu controlador a los tres jardines de Chao de Station Square, Mystic Ruin y el Egg Carrier. Desplaza el cursor adonde descansa tu Chao y pulsa A para hacer aparecer la lista de los Chao de esa zona. Selecciona al Chao que quieres que corra y pulsa A antes de confirmar tu elección volviendo a pulsar A sobre el botón rojo. ¡Que empiece la carrera!

¡Ya!

¿Cómo le ha ido a tu Chao en la carrera? Bastante mal, ¿eh? Bueno, si le han dado una paliza es seguramente porque no lo has entrenado lo bastante para reforzar sus habilidades. Lo normal es que las cualidades de un Chao superen los 300 puntos en cada aspecto relevante si quiere tener alguna posibilidad de éxito. Por ejemplo, para ganar en la Carrera de la Perla hace falta tener bastante fuerza y correr bien, mientras que las dotes de natación y vuelo son inútiles... La forma de mejorar sus habilidades es entrenarlos (encontrarás las mejores tácticas en la sección dedicada a los Chao de esta guía) ¡a practicar toca!

Prueba una y otra vez

Vale, ya has entrenado un poco y crees que tu Chao es ahora un todo-terreno bastante competente: es posible que puedas ganar alguna carrera. Inscribe a tu Chao favorito en la sencilla Carrera de la Perla (¡asegúrate de haberle dado un nombre para poder saber cuál es!) y dirígete luego a la parrilla de salida. Ahora que estás listo para competir, es importante saber algunas cosas que pueden suceder durante la prueba.

¡Y allá van!

Si estás interesado en la evolución de un Chao en concreto en una carrera, puedes ver cómo le va sin ayuda de unos prismáticos especiales. En vez de eso, mira el lado de la pantalla para ver los ránkings de la carrera. ¿Ves la flecha al lado de las posiciones? Apunta al Chao al que estás siguiendo en ese momento; pulsando Izquierda o Derecha en la cruceta, puedes ir pasando los números hasta hallar al corredor al que quieres ver. Si te apetece una amplia perspectiva de la acción, pulsa Abajo en la cruceta, mientras que pulsar Arriba te desplaza a una vista más cercana, casi como si tuvieras una cámara en la cabeza.

¡Anima a los tuyos!

Aunque gritar a la pantalla no le servirá de mucho a tu Chao, lo que sí puedes hacer es incitarlo a ganar. Durante la carrera, cada cierto tiempo oirás un ruido y aparecerá un centelleo alrededor de un Chao: suele ser uno que no va muy bien. Si estás con un Chao distinto, la cámara se moverá para mostrarte al Chao del centelleo. En este instante puedes aguantar el botón A para darle a ese Chao un aumento de velocidad: cuanto menos tardes en pulsarlo tras el ruido, más durará el impulso. ¡Si se trata de tu Chao, pulsa el botón lo más rápido posible! Por supuesto, no sería una buena idea ayudar a los oponentes de tu amiguito.

Como una exhalación

Si logras ganar las cinco carreras y conseguir los emblemas, lo pasarás en grande la próxima vez que corras. Elige a tu Chao para otro desafío y descubrirás que entre el grupo hay un misterioso Chao negro de actitud desganada. Cuando empiece la carrera, todos los Chao saldrán escopeteados para intentar ganar... salvo el Chao negro, ¡que está tumbado echándose una siestecita! ¿Está loco? ¿Está agotado? Pues no: justo cuando crees que tienes la carrera ganada, abandonará los tacos de salida y vendrá corriendo tras de ti más rápido que Carl Lewis en sus buenos tiempos. Corre tan veloz como Sonic, vuela como Tails, escala como Knuckles y nada como... bueno, como alguien que nade muy rápido. No te lo pierdas porque es un animal de carreras puro y duro.

SONIC
ADVENTURE